REVISTA OFICIAL NINTENDO | Wii U | NINTENDO 3DS

Nintendo®

©L5/FCIEGO·TX Licensor for Europe : ARAIT

Inazuma Eleven Go Chrono Stones Trueno / Inazuma Eleven Go Chrono Stones Llamarada

LOS REYES DEL FÚTBOL

¡Análisis definitivo, trucos y consejos!

PRIMAVERA DE JUEGAZOS

- ✓Kirby y el Pincel Arcoíris
- ✓LEGO Jurassic World
- ✓Attack on Titan...

XENOBLADE CHRONICLES 3D

Puntuamos la gran exclusiva de New 3DS

POKéMON RUBÍ OMEGA ZAFIRO ALFA

Estrategias para conquistar el Campeonato VGC





Puzzle & Dragons

¡Llega el fenómeno que arrasa en Japón!

Nº 272 / 3,50€ / Canarias 3,65 €



Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 272



Rubén Guzmán

Bienvenidos

Splatoon, Inazuma Eleven GO Chrono Stones, Xenoblade Chronicles 3D, Puzzle & Dragons... este mes la revista está llena de juegos esperadísimos, de esos que tienen a los fans en vilo hasta el día de su lanzamiento. Seguramente alguno (o varios) de estos títulos te interesa mucho y vas a lanzarte a leer ese artículo, pero de entre todos los juegos de los que hablamos este mes, permíteme que destaque una producción mucho más modesta. Se llama Affordable Space Adventures y se trata del juego que mejor usa el Wii U Gamepad casi, casi desde los tiempos de Nintendo Land. Un ejemplo de que para sacar provecho de Wii U lo que hace falta es imaginación, y al estudio independiente Knapnok le sobra.

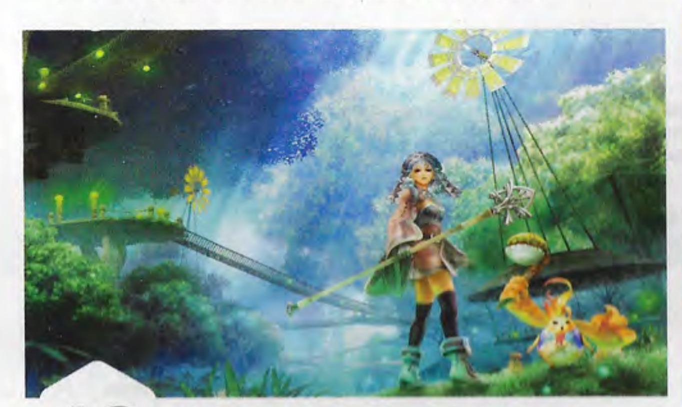
Y ahora, cambio de tercio en estás últimas líneas para dar las gracias a los que el mes pasado participasteis en nuestro minireto de twitter #buscandoatoad. ¡Fuisteis un montín! Esta vez, quizá quieras pasar el rato #buscandoadonkey en las páginas de la revista. Recuerda que es pixelado y muy, muy pequeño.



página **20** Reportaje Splatoon. Va a ser el juego de acción más potente de Wii U, y te lo contamos en un reportajazo.



página **36** Análisis Inazuma Eleven Go 2. Miles de fans lo esperaban con ansia, ¡y nos ha encantado!



40 Análisis Xenoblade Chronicle 3D. El primer juego exclusivo de New Nintendo 3DS va a hacer historia.

PLANETA NINTENDO

REPORTAJES

NOVEDADES



GUÍA DE COMPRAS

AVANCES

I LOVE NINTENDO

COMUNIDAD

PRÁCTICO

El equipo de la Revista Oficial



Roberto Ruiz Anderson
Fichando y avanzando en las cadenas de Chrono Stones.



Gustavo Acero
Ni Aristóteles ni Sócrates: Splatoon es el que más sabe... a calamar.



Rafael Aznar
Los amiibo no me dicen nada, pero el de Yoshi lanudo ya lo he reservado...



Laura Gómez
Entre bolas de chicle rosas y pinceles de arcoíris.



Samuel González
Jugando a Shantae Pirate's Curse, plataformas sexy y exigente.

El 23 de abril llegan el segundo DLC, con personajes y un circuito de Animal Crossing (entre otros), y la descarga gratuita e independiente con la competición de 200 cc.

Actualidad Wii U

¡Más gasolina para Mario Kart 8!

Con otro DLC y la categoría de 200 cc, MK 8 sube de nivel.



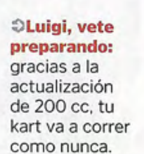
Rey de Wii U

Salió el 28 de mayo de 2014 y puedes hacerte con él por separado o **en pack** con la consola.

El 23 de abril va a ser un día muy grande para los fans de Mario Kart 8. El mejor juego de carreras del mundo recibirá un DLC de pago alucinante con nuevos circuitos, personajes y vehículos, y además, **una actualización** completamente independiente y **gratuita** que cambiará para siempre el juego. ¿Te apete correr a 200 cc?

Llega Animal Crossing

El DLC traerá ocho circuitos, cuatro karts y tres pilotos. Bowsitos, Canela y Aldeano (o Aldeana). Sí, lo has adivinado: la estrella de este contenido descargable será **Animal Crossing**, ya que además de manejar a sus personajes, se incluirá un circuito basado en **el pueblo del juego**, que mantendrá una de las características principales del mismo: cada vez que juguemos en él, cambiará la estación del año, lo que implicará cambios estéticos y, quizá, aún no esta confirmado, jugables. El resto del contenido del DLC tampoco se ha desvelado aún. Todo este contenido se suma al del juego original y al del DLC que salió en noviembre con los circui-



Luigi, vete preparando: gracias a la actualización de 200 cc, tu kart va a correr como nunca.



TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



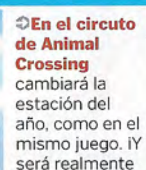
pág 6 **¡Tarjetas amiibo!**
Y debutarán con un nuevo juego: Animal Crossing Happy Home Designer de 3DS.



pág 10 **Mario Maker**
Llegará en septiembre, y servirá para celebrar el 30 Aniversario de Super Mario Bros.



pág 12 **Nuevos amiibo**
Nintendo anuncia nuevas figuras, incluidas los Yoshi de colores... ¡hechos de lana!





En el circuto de Animal Crossing cambiará la estación del año, como en el mismo juego. ¡Y será realmente precioso!





Canela, el Aldenado o la Aldeana y Bowsitos serán los nuevos pilotos. Habrá además cuatro nuevos karts y un total de ocho nuevos circuitos.





LA COMPETICION DE 200 CC SERÁ GRATUITA E INDEPENDIENTE DE LOS DLC. ¡Y MULTIPLICARÁ LA VELOCIDAD!

tos de **Zelda y F-Zero** y Link como piloto seleccionable. El precio del DLC será de 8 euros (a no ser que compraras el pase de 12 euros que incluía la descarga de los dos DLC).

Karts superveloces

De manera independiente, el mismo día 23 de abril podrás bajarte una descarga gratuita que añade la **competición de 200 cc** en todos los modos disponibles y en todos los circuitos (incluidos los de los DLC si los tienes). Y prepárate para que las sensaciones cambien completamente: los karts y motos serán superveloces y capaces de saltar mayores distancias. Será una manera completamente nueva de recorrer todos los circuitos. Podremos hasta encontrar nuevos atajos y tendremos que desmostrar reflejos sobrehumanos. ¡Será la experiencia Mario Kart **definitiva**!

Más trajes con tus amiibo

La actualización también nos traerá nuevos monos para los pilotos Mii desbloqueables con las figuras amiibo. A los 10 ya disponibles se unen las equipaciones basadas en Mega Man, PAC-MAN, Sonic, Toad, Wario, Aldeano, Estela, Bowser y Olimar. Para conseguirlos basta usar su Mii en el juego, y ya dispondrás de monos y cascos como motivos de estos personajes. Podrás competir con un Mii con tu cara y las púas de Sonic, por ejemplo.







ACTUALIDAD 3DS

Mira, son las tarjetas amiibo

Llegarán junto a un nuevo Animal Crossing para 3DS.

Ya lo había dicho Miyamoto: habrá tarjetas amiibo, ¡y llegarán este año! De hecho, lo harán para acompañar a un nuevo juego de 3DS, **Animal Crossing: Happy Home Designer**... Por eso, la primera remesa de tarjetas será de personajes de Animal Crossing e interactuarán con el nuevo juego. Y eso no es todo: su lanzamiento coincidirá con el del **lector/grabador de NFC**, que permitirá leer figuras y tarjetas amiibo y que será compatible con Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL y Nintendo 2DS. Pero vamos por partes: AC: Happy Home Designer se centrará en los aspectos de decoración y diseño que ofrecen los títulos de la serie. Los animales acudirán a ti para que amuebles y decores sus casas siguiendo sus deseos. Si escaneas una tarjeta amiibo de Animal Crossing con el accesorio lector/grabador de NFC, o directamente en una **New Nintendo 3DS**, que lleva esta función integrada, podrás decorar la casa del personaje de la tarjeta. Todo (la primera remesa de tarjetas, el juego y el lector NFC) saldrán en otoño. Lo suyo es pensar en packs de los tres elementos, pero aún no hay confirmación de ello. Y suponemos que las tarjetas interactuarán también con otros juegos, como ocurre con las figuras amiibo. ¡Estad muy atentos a novedades sobre el tema durante los próximos meses!



En AC: Happy Home Designer los animales acudirán a ti para que amuebles y decores sus casas según sus deseos.



Si escaneas la tarjeta amiibo decorarás la casa de su personaje, ¡será casi como trabajar para un famoso!

EN OTOÑO LLEGARÁN ANIMAL CROSSING: HAPPY HOME DESIGNER, LAS PRIMERAS TARJETAS AMIIBO Y EL LECTOR NFC DE 3DS



Este es el esperado lector NFC para los modelos antiguos de 3DS y para 2DS. Con él podrás leer las figuras y tarjetas amiibo en los juegos compatibles. ¡Qué ganas!



Nintendo



Kirby y el Pincel Arcoíris™

8 MAYO



¡Es la hora de unirte al equipo de Kirby!



amiibo

¡Dota a Kirby de PODERES EXTRA con estas tres figuras amiibo!

Dibuja con tu lápiz y juega



Viaja con Kirby por mundos de plastilina. Con el stylus podrás trazar líneas arcoiris y guiarlo de múltiples maneras

Diversión con amigos



¡Hasta 3 amigos pueden unirse en cualquier momento para ayudar a Kirby en la batalla contra los malos!

Ya puedes hacer tu RESERVA y llevarte estas pegatinas



Wii U™



DISPONIBLE EN: EL CORTE INGLÉS · FNAC · GAME · LAMEE SOFTWARE · MEDIA MARKT · TOYS 'R' US · TUTIENDADEVIDEOJUEGOS.COM · XTRALIFE.ES

Unidades totales disponibles: 1.485.
Consulta previamente existencias disponibles en tu punto de venta habitual participante.

www.nintendo.es

/WiiUES • @NintendoES • YouTube /NintendoES



El otro **HÉROE DEL MES** Número 7

Héroes de acción

LOS VENGADORES

El supergrupo de Marvel está de moda: tienen nueva peli en los cines y en otoño volverán con su propio juego de LEGO.





Ojo de Halcón: aunque en las pelis es agente de SHIELD, en los cómics empezó como villano enfrentándose a Iron Man, pero pronto se unió a los Vengadores reclutado por el Capitán América.

Hulk: expuesto a dosis masivas de radiación Gamma, cuando se enfada el Dr. Banner se transforma en Hulk. El límite de su fuerza es desconocido, y su factor curativo está al nivel del de Lobezno.

Iron Man: una de los mayores genios científicos de la Tierra, ha diseñado un sinfín de armaduras que le confieren alucinantes poderes. Ha tenidos sus más y sus menos con el Capi en los cómics y en las películas.

Nick Furia es el jefe de SHIELD, el agente secreto definitivo y un tipo del que no te puedes fiar: en el cine ya es manipulador, pero en los cómics no duda en usar a quien sea para sus planes.

La Viuda Negra: otra superespia. En los cómics también comenzó como villana, de hecho era una agente soviética enemiga de Iron Man y novia de Ojo de Halcón. Pero también cambió de bando.

Thor: el dios asgardaino del Trueno. Su fuerza es extraordinaria y la magia del martillo Mjolnir le convierte en el único miembro del grupo tan poderoso como Hulk.

Capitán América: en los cómics es el personaje que más tiempo ha liderado el equipo. Tiene una voluntad invencible, gran capacidad estratégica y es quizá el mejor luchador del planeta.

Si eres fan...

01 Los Comics



Panini lanzará pronto la nueva serie de Los Vengadores, con personajes totalmente nuevos.

02 Juegos



Disney Infinity 2.0 y LEGO Marvel Super Heroes son los dos títulos en los que los Vengadores han brillado.

03 Película



Age of Ultron, la segunda peli del equipo, llega a los cines el 30 de abril. ¡Ese día se parará el mundo!

04 Juguetes



Los sets de LEGO incluyen a todo el equipo, al villano Ultron y la armadura Hulkbuster de Iron Man.



Los + esperados

Los juegos del futuro. Estos son los títulos que debes ir pensando en reservar.



Splatoon

Wii U. Nintendo. 29 de Mayo

Va a ser uno de los grandes del año, y te lo decimos con conocimiento de causa, porque ya lo hemos jugado. En este número publicamos un reportaje de 8 páginas que desvela las claves de la primera nueva franquicia desarrollada por los estudios internos de Nintendo desde Pikmin. Un juego que traerá a los "shooter" la frescura y originalidad que títulos como Mario Kart 8 y Super Smash Bros. aportan a otros géneros.

Yoshi's Woolly World

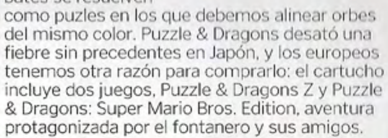
Wii U. Nintendo. 26 de junio

Si hay un género en el que Nintendo ha sido rey indiscutible durante toda su historia son las plataformas. Y toda esa sabiduría acumulada estará en el nuevo juego de Yoshi, la primera aventura que el dino protagoniza en solitario (sin Baby Mario) desde Yoshi's Story, que salió para Nintendo 64 en 1997. Aunque la expresión "en solitario" quizá no es la más acertada: en Yoshi's Woolly World podremos compatir el plataformeo 2D con un segundo jugador.

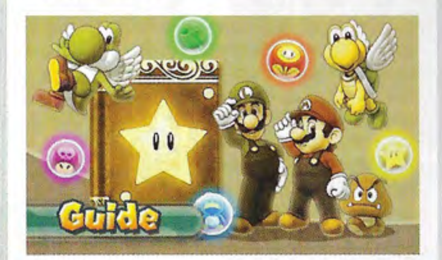


Puzzle & Dragons Z

3DS. GungHo. 8 de mayo



Atención a este juego, una mezcla de aventura "tipo Pokémon" con exploración y coleccionismo de monstruos, pero en la que los combates se resuelven como puzles en los que debemos alinear orbes del mismo color. Puzzle & Dragons desató una fiebre sin precedentes en Japón, y los europeos tenemos otra razón para comprarlo: el cartucho incluye dos juegos, Puzzle & Dragons Z y Puzzle & Dragons: Super Mario Bros. Edition, aventura protagonizada por el fontanero y sus amigos.



Xenoblade Chronicles X

Wii U. 2015

Tras el retraso de Zelda a 2016, Xenoblade se postula como la gran aventura para Wii U en 2015. Rol, acción y ciencia-ficción de calidad.



Devil's Third

Wii U. 2015

No tiene fecha concreta, pero esta mezcla de juego de tiros con "beat'em up" será la apuesta más adulta y salvaje del catalogo de Wii U.



Star Fox Wii U

Wii U. 2015

Miyamoto trabaja en una de sus franquicias favoritas, y quiere crear un juego que aproveche a fondo el Gamepad. "Crack" a la vista.



Mario Maker

Wii U. Septiembre 2015

Su lanzamiento servirá para celebrar el 30 aniversario de Super Mario Bros. (que salió el 9 de septiembre de 1985 en la Famicom japonesa).



Fire Emblem

3DS. 2016

Si 2015 está lleno de juegos, parece que el año próximo no será menos. Apúntate uno imprescindible: el nuevo Fire Emblem de 3DS.



Fossil Fighter: Fronteir

3DS. 29 de mayo

Un juegazo que mezcla elementos de Pokémon con exploración, conducción... ¡y dinosaurios para coleccionar! ¿Qué puede salir mal?



Code Name S.T.E.A.M.

3DS. 15 de mayo

Ya está cerca este juego de estrategia de los responsables de Fire Emblem, Intelligent Systems. ¡Si alguien sabe del género, son ellos!



The Legend of Zelda Wii U

Wii U. 2016

La espera será más larga de lo que pensábamos: llegará en 2016, pero lo deseamos igual. Sigue siendo el juego de nuestro sueños.



Actulidad Wii U

Mario Maker

¡Ya tiene fecha! El título que nos permitirá crear niveles de Super Mario Bros. saldrá en septiembre, justo para celebrar el 30 aniversario del lanzamiento japonés del juego que cambió la historia.



1 Crea tus niveles

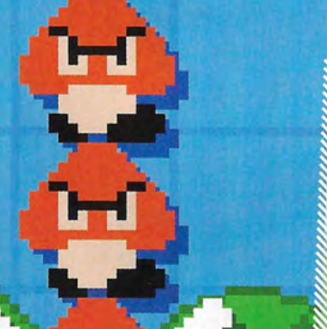
Mario Maker nos permitirá crear nuestros propios **niveles** de Super Mario Bros. usando la pantalla táctil del mando de Wii U y un cómodo editor. Y con solo pulsar un botón, pasaremos a jugarlos.

2 Cuatro clásicos

En todo momento, podremos cambiar el aspecto de los gráficos entre **cuatro estéticas**: Super Mario Bros, Super Mario Bros 3, Super Mario World y New Super Mario Bros U.









3
¡Piensa locuras!

Tendremos un montón de elementos para colocar: tuberías, plataformas, fondos, **power ups**, enemigos... ¡Cualquier combinación será posible, sé original!

4
A compartir

Podremos colgar nuestros niveles en Miiverse y bajarnos las obras de otros jugadores. Además, **la comunidad votará** para elegir los mejores. ¡Seguro que algunos serán solo para maestros!

NUEVAS FIGURAS

Calendario amiibo

¡Más amiibo! He aquí todas las figuras previstas, ¡¡incluidos los Yoshis de lana!

Splatoon - 29 de mayo

Lo tengo

Inkling Calamar

Lo tengo

Inkling Chica

Lo tengo

Inkling Chico

Super Smas

Lo tengo

Jigglypuff

junio

Lo tengo

Pit Sombrío

Lo tengo

Ganondorf

Lo tengo

Palutena



julio

Lo tengo

Bowser

Lo tengo

Olimar y los Pikmin

Yoshi's Wooll

Lo tengo

Yoshi Azul



h Bros. - 29 de mayo

☐ Lo tengo



Greninja

☐ Lo tengo

julio



☐ Lo tengo

Samus Zero Suit

Dr. Mario

World - 26 de junio

☐ Lo tengo

☐ Lo tengo



Yoshi Rosa

Yoshi Verde



Se habla de...

Captain Toad

La sorpresa de principios de año vuelve a la actualidad gracias a amiibo.

Si eres de los que no dejaron de jugar hasta pasarse los 70 niveles de Captain Toad Treasure Tracker, estás de enhorabuena. El juegazo de Wii U cobra nueva vida con la salida de la serie de amiibo Super Mario Bros., ya a la venta en tiendas. En concreto, la figura de Toad permite desbloquear un nuevo modo de juego llamado Escondite: bastará con buscar la pantalla de inicio de cada nivel y colocar el amiibo de Toad en el lector NFC del mando de Wii U. Un toad pixelado se escoderá en algún lugar del nivel, y tendremos que volver a registrar cada recoveco para encontralo. Sí, habrá uno hasta en los niveles más difíciles del juego, es decir, ¡70 nuevos retos que duplican la vida de la aventura!

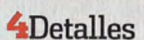




EL AMIIBO DE TOAD, UNO DE LOS SEIS DE LA SERIE SUPER MARIO BROS., PERMITE DESBLOQUEAR UN NUEVO MODO EN EL QUE DEBEMOS ENCONTRAR TOADS PIXELADOS POR DOQUIER



4 Detalles





¡Cuidado: Toad y el Capitán Toad no son el mismo personaje. El Toad original aparece por primera vez en Super Mario Bros. (Famicom, 1985). Ya sabes: "Thank You Mario! But our princess is in another Castle".



La primera vez que le manejamos fue en Super Mario Bros 2 (NES, 1988). Ya era más rápido pero saltaba menos que sus colegas de juego Mario, Peach y Luigi.



El Capitán Toad es más reciente: le vimos por primera vez en Super Mario Galaxy (Wii, 2007). En este juego y su secuela, Super Mario Galaxy 2 (Wii, 2010), Mario se encontraba con él en muchas ocasiones.



Su momento como héroe jugable llegó en Super Mario 3D World (2013, Wii U). Con él jugamos niveles tipo puzle como los que luego ha explorado en su propia aventura.

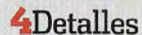
Se habla de...
Gira New Nintendo 3DS

¿Quieres probar Xenoblade y muchos otros juegos? ¡Sueño cumplido!

Nintendo continúa su gira New Nintendo 3DS por toda España, en la que los jugones probaréis la nueva consola con más de 70 juegos, incluido el primero exclusivo para ella: Xenoblade Chronicles 3D. Los eventos por los que pasará la gira son: el Salón del Cómic de **Barcelona** (16, 17, 18 y 19 de abril), FicZone de **Granada** (2 y 3 de mayo), Expomanga de **Madrid** (8, 9 y 10 de mayo), ExpOtaku de **La Coruña** (22, 23 y 24 de mayo) y ExpOtaku de **Zaragoza** (26, 27 y 28 de junio). También podrás ver todos los modelos de cubiertas intercambiables para la New Nintendo 3DS estándar, y participar en las comunidades de Pokémon, Super Smash Bros., Zelda Majora's Mask y Monster Hunter, donde auténticos expertos en esos juegos te enseñarán a dominarlos.

BARCELONA, GRANADA, MADRID, LA CORUÑA Y ZARAGOZA SERÁN LAS CIUDADES POR LAS QUE PASARÁ LA GIRA NEW NINTENDO 3DS. ¡PODRÁS PROBAR MÁS DE 70 JUEGOS DE LA CONSOLA!

GIRA new NINTENDO 3DS





La primera 3DS llegó en primavera de 2011 (febrero en Japón). A día de hoy, supera los 50 millones de unidades vendidasen todo el mundo.





Su juego más vendido es Pokémon X/Y, con más de 12 millones de unidades, seguidos de Mario Kart 7 y Super Mario 3D Land, que superan los 10.





3DS es la última de una estirpe de portátiles de inmenso éxito. Game Boy, Game Boy Advance y Nintendo DS han sido líderes del sector portátil durante tres décadas y media.



New Nintendo 3DS es el modelo más reciente, y ofrece ventajas en títulos como Super Smash Bros. También sigue a la venta el modelo económico 2DS.



Conexión con Japón

Se nos hace la boca agua pensando en las próximas entregas de Fire Emblem tanto para 3DS como para Wii U, esta última un crossover con nuestra también amada Shin Megami Tensei.



Shin Megami Tensei X Fire Emblem, en Wii U

Si el mes pasado dedicamos este espacio al 25 aniversario de Fire Emblem, en esta ocasión queremos hablar de su próximo crossover con la prestigiosa saga Shin Megami Tensei de Atlus, el cual será un sueño hecho realidad para los amantes del rol al unir dos de las series más célebres del género. Por fin hemos visto el juego en acción, y promete ser unos de los exclusivos más potentes de Wii U. Transcurrirá en el Tokio actual, con unos jóvenes protagonistas estudiantes cuya estética recuerda a los de Persona (famosa subsaga de Shin Megami Tensei). Este mundo cotidiano entrará en contacto con un universo fantástico paralelo, en el que encontraremos a conocidos personajes de la saga Fire Emblem. Estamos deseando conocer más detalles de este juegazo, el cual llegará a Japón a finales de año y se espera en Europa para 2016.



The Great Ace Attorney

Ya hay fecha en Japón para el próximo Ace Attorney en 3DS: el 9 de julio. ¡Ojalá no haya que esperar mucho para verlo también en nuestras fronteras! Será la entrega más ambiciosa de la saga, y tanto su elenco de personajes como muchas de sus mecánicas serán totalmente nuevos. El protagonista será un antepasado de Phoenix Wright, que viajará a Londres y conocerá a Sherlock Holmes, junto a quien resolverá complicados casos. Esta vez tendremos que convencer a los seis miembros del jurado de la inocencia de nuestros clientes.



BREVES...

Nuevo Fire Emblem en 3DS

Y seguimos con Fire Emblem, porque 3DS también recibirá una nueva (e impresionante) dosis. De título provisional Fire Emblem If, saldrá en dos ediciones ("White Kingdom" y "Black Kingdom"). Dependiendo de cuál escojáis, lucharéis como parte de un reino pacífico o de uno en busca de gloria. Saldrá en Japón el 25 de junio, y en Europa en 2016.

Yo-Kai Watch llegará a Europa

Nintendo ha anunciado que traerá a nuestro continente este exitoso juego de rol de Level-5 para 3DS, aunque aún no está claro si será en 2015 o en 2016. Por otra parte, los japoneses recibirán durante este año Yo-Kai Watch 3, además de los spin-offs Yo-Kai Watch Busters (centrado en la acción multijugador) y Yo-Kai Watch: Three Kingdoms (una colaboración con Koei Tecmo), todos ellos para 3DS.

Snack World, lo nuevo de Level-5

Tenemos más noticias de los creadores de Layton e Inazuma. Su próxima gran apuesta será The Snack World, con un juego para 3DS, además de una versión para smartphones, una serie de animación y merchandising de todo tipo. El juego será compatible con unos llaveros especiales que podrán ser detectados por la consola, al estilo de los amiibo.









EL LANZAMIENTO DEL MES

Theatrhythm Dragon Quest

Otra legendaria saga rolera en la que seguir el ritmo.

Tras las dos entregas de Theatrhythm Final Fantasy, llega el turno de la otra gran saga de Square Enix: Dragon Quest. Es un juego musical, muy en la línea de sus predecesores de Final Fantasy, en el que hay que seguir el ritmo de las canciones más memorables de la saga Dragon Quest con la ayuda del stylus y la pantalla táctil. Incluye más de 60 melodías, todas ellas compuestas en su día por el genial Koichi Sugiyama. A pesar de su éxito en Japón, es poco probable que lo veamos aquí, pues parece como si Square Enix hubiese tirado la toalla con Dragon Quest en occidente. El tiempo pasa y sigue sin haber noticias sobre los remakes de Dragon Quest VII y Dragon Quest Monsters para 3DS, ni tampoco de Dragon Quest X (Wii, Wii U, 3DS), a pesar de que salieron hace años en Japón. Pero no perdemos la esperanza de que Square Enix cambie de política respecto a esta gran saga.



Lanzamiento en Japón:
26 de Marzo

YA EN JAPÓN

Estos juegazos se venden en el mercado nipón. ¿Cuáles de ellos llegarán a Europa?



The Legend of Legacy (3DS) FuRyu
Fecha europea: **Sin confirmar**



Devil Survivor 2: Record Breaker (3DS) Atlus
Fecha europea: **Sin confirmar**



Attack on Titan: Humanity in Chains (3DS) Spike Chunsoft
Fecha europea: **Mayo**



Final Fantasy Explorers (3DS) Square Enix
Fecha europea: **Sin confirmar**



Etrian Mystery Dungeon (3DS) Spike Chunsoft / Atlus
Fecha europea: **Sin confirmar**

LOS MÁS ESPERADOS DE FAMITSU

Los juegos más esperados por los lectores de la popular revista japonesa Famitsu en consolas Nintendo, por este orden.



1. **Bravely Second** (3DS)
Compañía: **Square Enix**



2. **Fire Emblem If** (3DS)
Compañía: **Intelligent Systems**



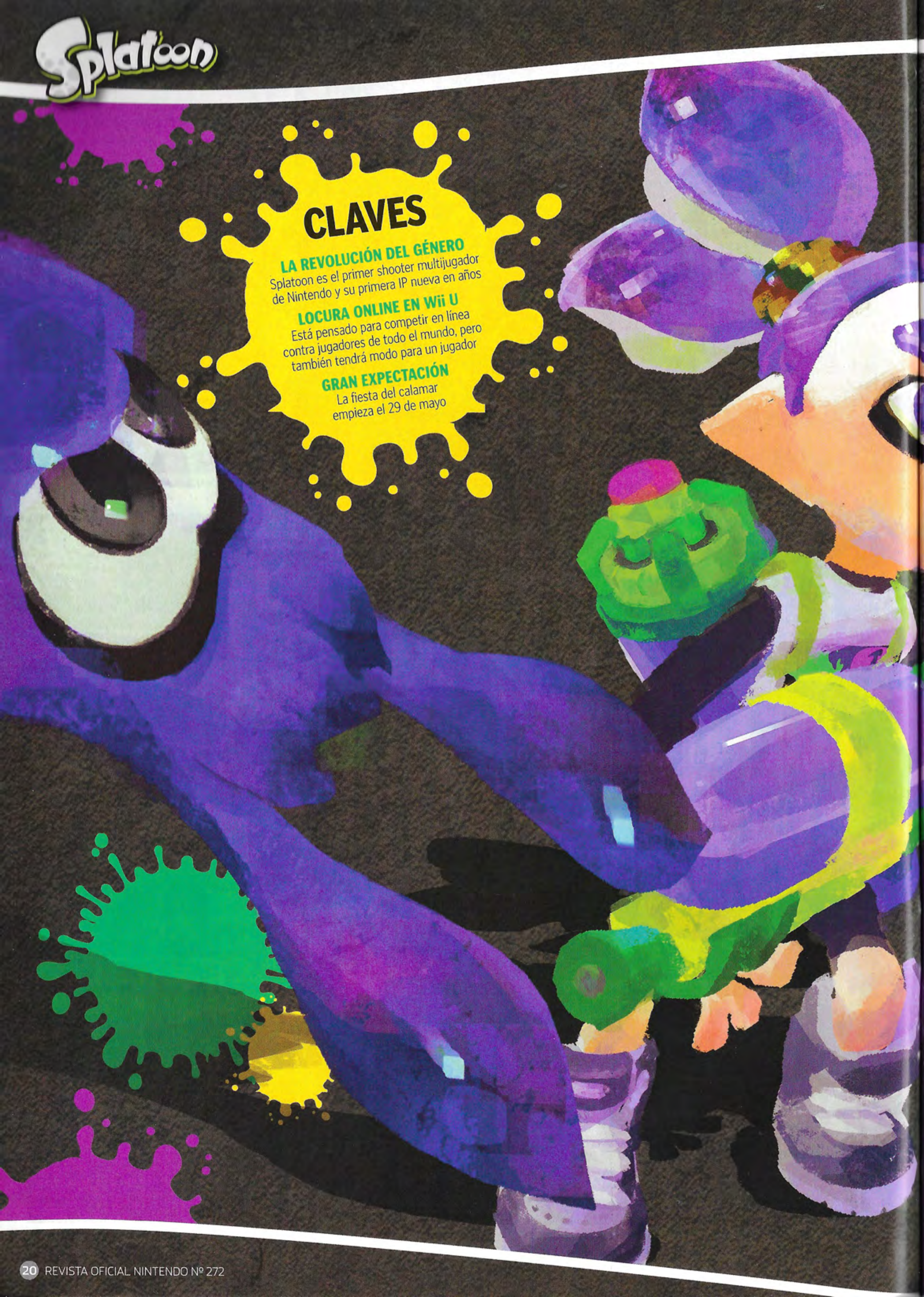
3. **Xenoblade Chronicles X** (Wii U)
Compañía: **Monolith Soft**



4. **PoPoLoCrois Farm Story** (3DS)
Compañía: **Marvelous**



5. **The Legend of Zelda** (Wii U)
Compañía: **Nintendo**



CLAVES

LA REVOLUCIÓN DEL GÉNERO
Splatoon es el primer shooter multijugador de Nintendo y su primera IP nueva en años

LOCURA ONLINE EN Wii U
Está pensado para competir en línea contra jugadores de todo el mundo, pero también tendrá modo para un jugador

GRAN EXPECTACIÓN
La fiesta del calamar empieza el 29 de mayo



Splatoon™





Estallido multicolor

Splatoon llega a Wii U cargado de tinta para convertirse en el Mario Kart de los shooters multijugador... y ya nos hemos empapado de él.

NINTENDO EAD
WII U
SHOOTER MULTIJUGADOR

Algo muy importante va a pasar en Wii U el día 29 de mayo. Nuestra amada consola de sobremesa va a tener el honor de recibir **la primera nueva franquicia** desarrollada al 100% por Nintendo EAD (los estudios internos de Nintendo) desde que hace 14 años viajamos al precioso mundo de Pikmin. Y es que Nintendo quiere hacer historia en uno de los pocos géneros que aún no había tocado: los **"shooters" online**, y no con un juego de disparos al uso, sino con un título muy especial en el que el realismo desaparece y deja todo el protagonismo a la diversión. Nosotros ya hemos jugado con él unas cuantas horas, disfrutando de la historia y de los combates multijugador de los modos **Territorial** y **Pintazonas**. Así que entramos en materia porque, cuanto antes acabemos este reportaje, ¡antes podremos volver a jugar!

Calamares en su tinta

Empezamos por el modo Historia. Desde el escenario principal, la ciudad de **Inkopolis**, accedemos a los diferentes niveles del juego. Cada mundo se divide en secciones sobre las que aterrizamos tras ser catapultados por charcos propulsores. Son niveles no muy largos que están planteados más bien como un tutorial para aprender a manejar las armas, cubrirnos o a transformarnos en **un ágil calamar**... ➲

Made in Nintendo

Splatoon es la primera IP inédita de Nintendo EAD desde Pikmin (GameCube, 2001), es decir, el primer universo nuevo diseñado al 100% por un estudio interno de la compañía (si exceptuamos la línea Touch Generations!), lo que asegura un título "ninteñido" de estilo propio y una reinterpretación total del único género que le tocaba por revolucionar: los disparos. ¿En qué se parecerá a otras grandes sagas?

Si fusionamos la locura frenética de Mario Kart 8...

Splatoon presenta "tintes" del rey de las carreras arcade en su caótico desarrollo y, sobre todo, en la imprevisibilidad de las partidas. Las armas, al igual que los ítems de Mario Kart, pueden cambiar la balanza del equipo ganador en el último segundo.



La cantidad de "perrerías" que nos permite cada arma es comparable a las clásicas cajas de ítems.

...y la emoción competitiva de Super Smash Bros...

El nivel de pique que se alcanza en las partidas online recuerda mucho a las peleas de Super Smash Bros por su feroces enfrentamientos, que comparten número máximo de jugadores (ocho) y el factor personalizable de nuestros luchadores.



...nos sale un shooter puramente nintendero: Splatoon

Una combinación tan explosiva sólo puede estallar en un festival de diversión multijugador, color y ritmo frenético... al más puro estilo Nintendo. Si todo esto lo trasladamos al terreno online, estamos ante un auténtico 'Smash Kart' de los disparos.



Splatoon ofrece, además, algó único: la necesidad de trabajar en equipo para vencer a otros cuatro rivales humanos.

Splatoon nos convierte en Inklings, humanos capaces de transformarse en calamares y navegar así por la pintura.

EL MODO HISTORIA SIRVE PARA APRENDER A NAVEGAR POR CHARCOS DE PINTURA CONVERTIDOS EN ALEGRE CALAMAR

¡Y aquí empieza lo bueno! En nuestra forma de cefalópodo, podemos **sumergirnos** en las zonas pintadas de nuestro color y navegar por ellas a toda velocidad. Cuanta más zona del escenario hayas pintado, más rápidamente podrás desplazarte a todas partes. Y lo mejor es que también podemos pintar paredes y rampas. ¡Sí, es un juego de disparos, pero mucho más vertical de lo habitual y con unas posibilidades de movimiento únicas, que le dan un toque plataformero. Y si no, díselo a los pulpos, nuestros enemigos del modo Historia: ¡se llevarán un susto cuando saltes por sorpresa de la pintura!

Fiesta multijugador

Pero, ante todo y sobre todo, Splatoon es un juego de disparos multijugar online. Las partidas para ocho jugadores divididos en dos equipos de cuatro van a ser **la versión "shooter"** de la diversión

Edición especial... ¡con amiibo!



La quieres... y lo sabes. La edición limitada de Splatoon incluirá este suculento amiibo del calamar a un precio recomendado de 47,95 euros. No se venderá por separado, solo en esta edición o en pack con los otros dos amiibo del juego.

Los 'chefs' del calamar

El estudio desarrollador de Splatoon es Nintendo EAD Group Nº 2, responsable de superventas como Wii Sports y los últimos Animal Crossing. He aquí sus máximos artífices:



HISASHI NOGAMI (Productor)

Entró en Nintendo en 1994 y ha dirigido todos los Animal Crossing excepto New Leaf, aunque también ha trabajado como diseñador en Super Mario 64, Mario Kart 64, Yoshi's Story, Banjo Kazooie o Wii Sports.



TSUBASA SAKAGUCHI (Director)

Fue director de arte de Nintendo Land y Splatoon es su primer proyecto como codirector. Suya fue la idea de transformarnos en calamares y humanos alternativamente, mientras que Nogami creó a los Inklings.



YUSUKE AMANO (Director)

Además de coordinar la remasterización Star Fox 64 3D y trabajar como ayudante de dirección en Big Brain Academy para Wii, su último juego como director fue New Super Mario Bros 2 para 3DS.

➲ que ofrecen títulos como Super Smash Bros y Mario Kart 8. Nos dimos cuenta tras unas cuantas partidas al modo **Territorial**. Aquí el objetivo es haber pintado más superficie que los rivales al finalizar el tiempo, con lo cual todo se convierte en una loca pugna por mantener nuestra suerficie pintada y repintar la del rival. Así, aunque **acabar con los rivales** no es el objetivo, sí que es muy importante para poder pintar tranquilos... un ratito, porque los jugadores caídos reaparecen poco después (podemos elegir en qué parte del escenario pintado de nuestro color), dando un ritmo frenético al juego.



➲**Aunque aquí ves un bello paraje natural,** Splatoon nos mete en general en entornos urbanos, modernos y muy, muy chulos.

¡Controla la zona!

El segundo modo que probamos fue **Pintazonas**, y nos pareció aún mejor. Tenemos que capturar una zona central del escenario antes que el equipo contrario y mantenerla durante cien segundos. Si nos arrebatan la Zona de Pintado, nuestra cuenta desaparece y empieza la del equipo contrario. Para cumplir la misión, es muy importante **usar bien nuetras armas...** incluidas las secundarias y especiales. Las elegimos antes de comenzar la partida, y permiten estrategias muy diversas. Podremos activar un escudo que nos protegerá unos segundos, o lanzar granadas, o colocar una ducha de pintura que bloquea el paso... ¡y hasta lanzar una **tornado** de pintura que más vale que no te pille en medio!

Y pinta de maravilla

Ha quedado muy claro que Splatoon será una joya jugable. Pero, además, será **precioso**. La ambientación es muy moderna y ➲



➲**Las fases del modo Historia** tienen un "tinte" plataformero muy marcado, y nuestra capacidad de navegar por la tinta será crucial.

Así se juega a Splatoon

Los controles son tan fluidos como la pintura que disparamos. Aunque en la demo que jugamos el sistema de apuntado dependía del giroscopio, nos prometieron que en la versión final del juego podremos optar por apuntar con el stick.



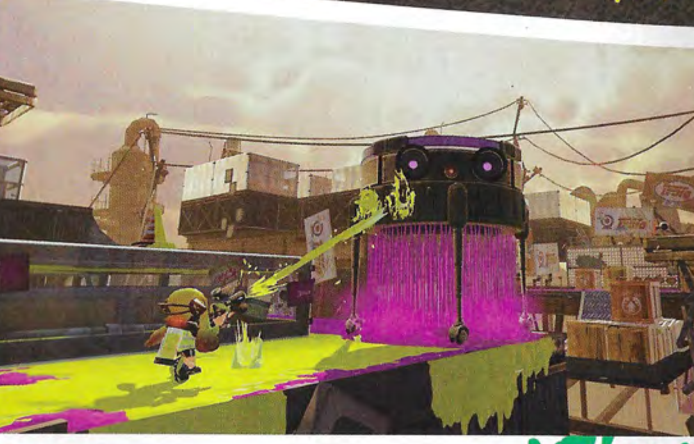
STICK
Con el izquierdo nos desplazamos, con el giroscopio apuntamos y con el stick derecho giramos la cámara; si lo apretamos hacia dentro, activamos la habilidad especial de cada arma.

GATILLO
No confundir con el "gatillo" Judd, el felino que revela quién gana en las partidas online. Con 'ZR' nos convertimos en calamar para sumergirnos y escondernos bajo la pintura.

TÁCTIL
Aquí vemos un completo mapa GPS de cada terreno, muy útil para "fichar" a los calamares escondidos, pero también para elegir dónde regenerarnos.









Modos para todos

Splatoon tendrá una amplia variedad de modos, pero aquí nos centramos en los que hemos jugado: la historia para un jugador, ideal para aprender a jugar, y dos modos multijugador online.

Historia: 1 jugador

Planteada como un tutorial, la aventura consta de un mapamundi desde el que accedemos a varios niveles cortitos pero variadísimos en mecánicas. ¡Y cuidado con los pulpos!



Esos tentáculos voladores son en realidad pulpos, los malos del juego.



Estos charcos nos propulsan entre diversas zonas de escenario.



Al impregnar esta esponja, crece y podemos usarla como plataforma.

Territorial: 2-8 jugadores

Es el modo de juego más emblemáticos: partidas 4 vs. 4 en las que no gana el equipo que más rivales elimina, sino el que consigue pintar de su color más superficie del escenario.



Has de estar atento a pintar el escenario y a acabar con a tus rivales.



Tras caer, eliges en que punto de la zona de tu color te regeneras.



Al final de la partida, gana el equipo con más superficie pintada.

Pintazonas: 2-8 jugadores

También 4 vs. 4., nos propone capturar una zona central del escenario antes que el equipo contrario y retenerla durante 100 segundos para ganar la partida.



La batalla por dominar la zona de pintado es, simplemente, épica.



En un momento pasas de estar atacando a defender la zona central.



Para resistir el asedio son útiles la armas defensivas secundarias.



Armados de tinta

¿Qué tipo de jugador eres? ¿Te gusta lanzarte con todo a la batalla, prefieres atacar de lejos, te ocultas agazapado y esperas el momento para atacar. ¡Elige tu arma en función de tu estilo de combate!





Armas principales

Si quieres un equipo equilibrado, es buena idea que cada jugador opte por un arma distinta. El combo rodillo-pistola nos gustó especialmente.

DE LARGO ALCANCE

Rifles puramente ofensivos: esparcen poco la pintura y además recargan despacio. Pero su alcance los convierte en letales si nos apostamos en una zona elevada.

BAZUKAS

Lanzan globos de agua rellenos de pintura que, al estallar, colorean una zona amplia. Su alcance es medio pero no son tan rápidos como las pistolas.





RODILLOS

El rodillo es único para pintar grandes supercies con rapidez. También aplasta a los enemigos, pero claro, su alcance es el más corto de todos.



PISTOLAS

Son armas de corto alcance pero su chorro de tinta es consistente, esparcen bien la pintura y son rápidas, con lo que los principiantes podrán pelear y pintar con garantías.

Armas secundarias

Este tipo de armas tienen un carácter defensivo, pero no menosprecies su valor: saber utiizarlas puedes marcar la diferencia entre un equipo mediocre y otro ganador.



BOMBA DE PINTURA

Una granada típica: explota y esparce un poco de pintura. En el modo historia, sirve para desorientar a los enemigos y que abran su defensa unos instantes.



MURO DE PINTURA

Es un dispositivo que despliega esta especie de duchas de chorros de pintura. Así bloqueamos el paso a los miembros del equipo rival, que pierden pintura al cruzarlo.

Armas especiales

Ideadas para destruir y pintar grandes zonas del escenario en un instante, su defecto es que gastan a gran velocidad nuestra reserva de pintura. Úsalas con inteligencia.



BOMBA RÁPIDA

Es otra granada, pero más poderosa que la bomba de pintura. Por lo tanto, tiene un radio de alcance mayor para pintar y mermar la reserva de los rivales.



MURO LETAL

Es una especie de tornado que, con su enorme espiral de pintura, daña a los enemigos (si pilla a un rival en el centro, vacía toda su reserva de pintura). Y pinta grandes zonas.



Este anciano calamar es el Capitán Cuttlefish. Es el encargado de vigilar a los pulpos y orientarte en el modo Historia.





urbana, con rampas y estructuras que emulan pistas de skate, almacenes, edificios acristalados y carteles publicitarios pegados en los muros. Quizá de parezca un poco frío, pero tranquilo, que está hecho aposta: los colores grises de la ciudad contrastan con **la explosión de color** que traen nuestros personajes y nuestras armas de pintura, y el resultado es que el juego tiene un aspecto de lo más "cool"... de hecho, la palabra para definirlo es **sofisticado**.

Un imprescindible

En conclusión, Splatoon tiene todas las papeletas para convertirse en la experiencia multijugador más impactante del año, y quién sabe si en la mejor de la historia de Wii U. Solo que nos atrevamos a compararlo con Super Smash Bros. y Mario Kart 8 ya puede servirte para hacerte una idea de qué estamos hablando. Y, además, aún no hemos probado todos sus secretos, como **un modo local competitivo para dos jugadores,** uno jugando en la pantalla del Wii U Gamepad y otro en la tele y otro con el mando Pro de Wii U. Splatoon aún guarda un montón de ases en la manga, y te invitamos a que compres **el número del mes que viene**, pues vamos a intentar desvelarlos todos. ¡Y habrá sorpresas relacionadas con Splatoon realmente muy pintonas!

SPLATOON OFRECE SENSACIÓN DE GRANDEZA: ESTE JUEGO VA A SER ESPECIAL, Y NINTENDO ESTÁ PONIENDO TODA SU ALMA Y SU SABIDURÍA EN ÉL

Calamares a la moda

Personalizaremos a nuestro personaje cambiando su sombrero, sus zapatillas y su camiseta, y no será algo meramente estético: variarán nuestras habilidades básicas.





Puzzle & Dragons Z
+
Puzzle & Dragons
Super Mario Bros.™ Edition
EL 8 DE MAYO un nuevo fenómeno explotará en 3DS. Una aventura en la que el coleccionismo de monstruos se mezcla con los puzles más adictivos.



GUNGHO
NINTENDO 3DS
ROL / PUZLES

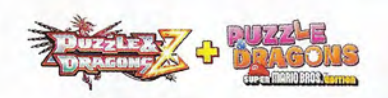
¿Qué tal te sonaría explorar peligrosas mazmorras **reclutando poderosas criaturas,** y hacerlas combatir en batallas que se resuelven con clásicos **puzles** de esferas de lo más adictivos? Pues a los japoneses genial, porque Puzzle & Dragons ha sido el penúltimo fenómeno de 3DS en el país del Sol Naciente, con un millón y medio de copias vendidas (a añadir las decenas de milones, y no exageramos, que se han descargado de su version móvil). Esta aventura, que mezcla lo mejor de los **juegos de rol tipo Pokémon** con la adicción de los puzles en los que hay que alinear elementos, llega en mayo a España, y encima de la mejor forma posible: en **un cartucho con dos juegos**, Puzzle & Dragons Z y Puzzle & Dragons Super Mario Bros. Edition. ¡Sí, esta mecánica de juego se extiende al Reino Champiñón!

Puzles y leyendas

El primer juego del cartucho, **Puzzle & Dragons Z**, es una aventura de rol que se desarrolla en el fantástico mundo de Dragomacia, donde eres un **domadragones**, uno de los pocos humanos capaces de dominar a estas criaturas usando la ➲



➲**¡Es él, Mario!** El prota de uno de los dos juegos incluidos en el cartucho, Puzzle & Dragons Super Mario Bros. Edition.



Así se juega a Puzzle & Dragons

El mundo de Dragomacia es una tierra de magia y dragones que exploraremos en tiempo real al más puro estilo Pokémon. En sus mazmorras habitan los monstruos que iremos reclutando (hay más de 200 diferentes) tras vencerlos en combates-puzle repletos de estrategia.

VIAJE A LA MAGIA

Tomamos el papel de un domadragones, capaz de usar el poder de las esferas para controlar a esas colosales criaturas. Para salvar a los dragones celestiales, exploraremos un bello mundo de fantasía.



CREA UN GRAN EQUIPO

Dragones, caballeros, demonios y todo tipo de criaturas se unirán a nuestro equipo. Después, tendremos que mejorarlas y hasta podrán evolucionar.





PELEAS QUE SON PUZLES

En los combates hay que alinear tres o más esferas de cinco tipos. Conocer a qué tipo es viiulnerable nuestro rival es fundamental para ganar la batalla.



EXPLORACIÓN, COLECCIONISMO ESTILO POKÉMON Y PUZLES CON MUCHAS OPCIONES ESTRATEGICAS... TIENE PINTAZA

energía de las esferas. Tras ser reclutado por los rangers, una organización dedicada al estudio de los dragones, una fuerza maligna llamada **Paradox** toma el control de los cinco dragones celestiales, con los que pretende someter la Tierra de Dragomacia. Y, claro, a ti te toca rescatar a los cinco dragones y, de paso, salvar el mundo.

En la mazmorra

Explorando las mazmorras del juego te enfrentarás a muchos enemigos con tu **equipo de seis monstruos**, en combates resueltos como puzles. Tu objetivo será **emparejar tres o más esferas** de elementos del mismo tipo. Hay cinco: fuego, madera, agua, oscuridad y luz. El fuego vence a la madera, la madera al agua, el agua al fuego, y la luz y oscuridad se neutralizan mutuamente. La clave será crear **ataques combo** en cadena con tipos de esferas a las que tus enemigos sean especialmente vulnerables. Después, podrás reclutar a algunas de las criaturas vencidas, para mejorarlas, entrenarlas y hacerlas evolucionar. Es decir, que estamos ante un juego con una profundidad digna de Pokémon y la increíble adicción de los juegos de puzles. ¿Te vas imaginando porque va a ser un éxito?







La edición Super Mario Bros.

Puzzle & Dragons Super Mario Bros. Edition es otro juego incluido en el cartucho que mantiene la mecánica del original pero está ambientado en el Reino Champiñón. Mario deberá rescatar a Peach, para lo que explorará 8 mundos librando combates-puzle y sumando aliados. Y habrá zonas secretas, power-ups y monedas por recoger. ¿Acaso esperabas menos de un juego de Mario?



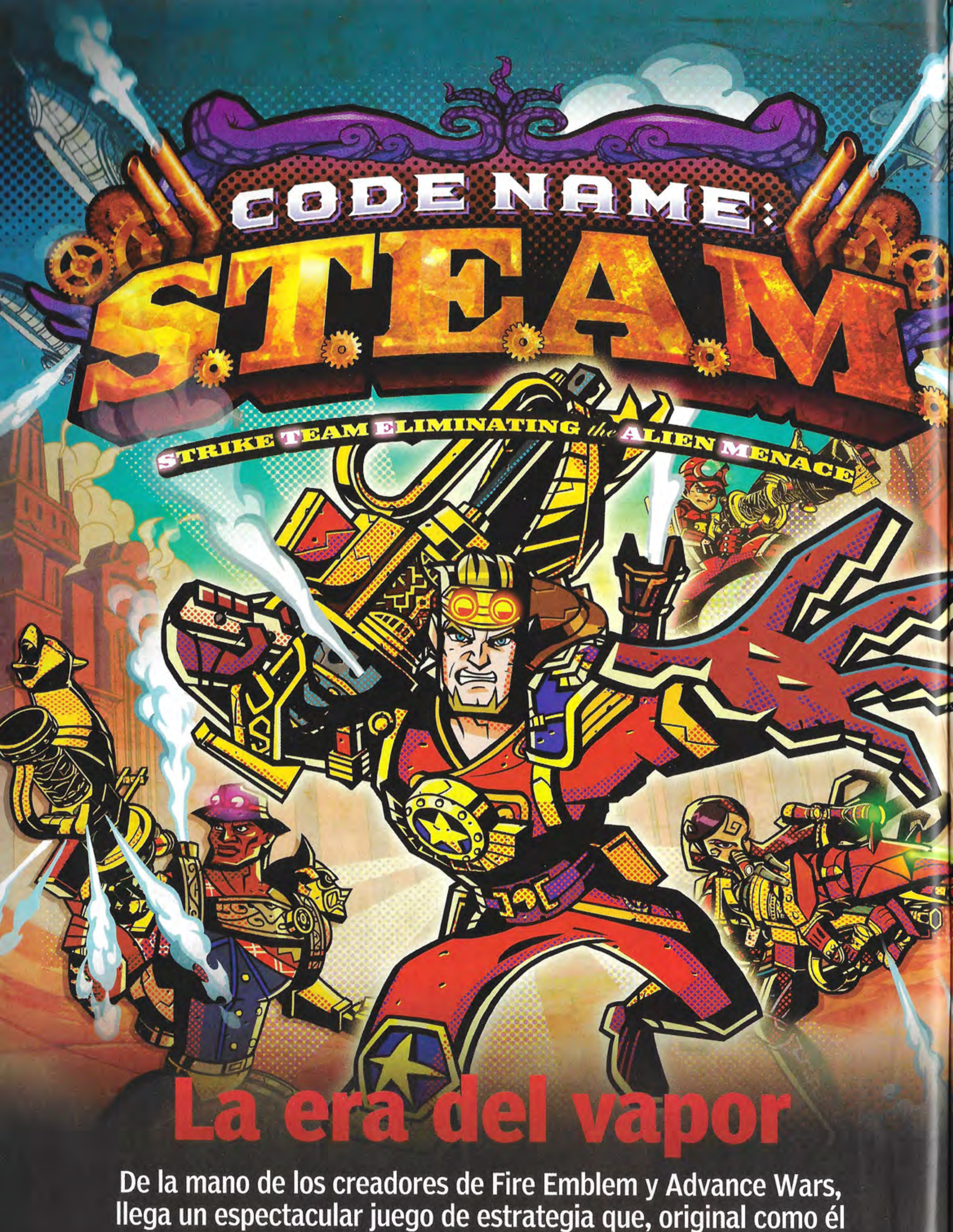
Para rescatar a Peach de las garras de Bowser recorreremos ocho grandes mundos del Reino Champiñón repletos de koopas hostiles.



También crearemos un equipo con los personajes que vayamos encontrando, héroes como Yoshi o Toad y algunos enemigos.



En los combates-puzle tendremos que alinear tres o más esferas iguales. ¿Reconoces los power-ups de Mario?



La era del vapor

De la mano de los creadores de Fire Emblem y Advance Wars, llega un espectacular juego de estrategia que, original como él solo, promete tenernos muchas horas aniquilando alienígenas.













INTELLIGENT SYSTEMS
3DS
15 DE MAYO

Cada vez falta menos para que este curioso juego de **estrategia con aire de 'shooter'** llegue a las tiendas. Desde su presentación en el E3 nos dejó sorprendidos y espectantes, y al fin hemos podido testarlo y comprobar que, tanto la mezcla de géneros como su arriesgada estética, dan unos frutos más que prometedores. 3DS tiene **nueva licencia exclusiva**, y está en manos de un estudio de primerísimo nivel que no se ha conformado con nada. Echémosle un ojo a todo lo que nos han preparado estos cracks.

La cuadrilla estará formda por hasta 4 soldados. Serán todos tan diferentes entre sí que habrá que adaptar el escuadrón y su equipamiento al escenario en el que vayamos a combatir.



La variedad de armas y su originalidad elevarán el componente de estrategia. En este tipo de armas, las que se lanzan en plan granadas, definiremos la distancia. Como contrapartida, no servirán para atacar en el turno contrario.

Nuevas páginas

Lo primero que llama la atención es su impactante estética, ya que es como estar frente a **un cómic clásico americano** inspirado en la estética steampunk. Todo a través de un trazo grueso que entinta una Inglaterra atacada por alienígenas llenos de tentáculos. Y ¿para combatirlos? Pues héroes imposibles sacados de la literatura y las leyendas estadounidenses que, para rematar la jugada, sirven en un comando especial que lidera nada menos que el presidente Lincoln.



Agentes

¡Menudo plantel más estrambótico! Nada de clásicos del universo Nintendo, ni de soldados al uso: a las órdenes del presidente tendremos a un batallón de lo más particular. En él, cada personaje tendrá características y armas muy concretas, que potenciarán el factor estrategia.

HENRY
Es el líder de los S.T.E.A.M. Un veterano de la guerra de secesión, dispuesto a dar su vida por la libertad y los valores 'made in USA'.

THE FOX
Las grandes causas unen a héroes muy diferentes. Como prueba, la incorporación de esta mexicana de nombre muy sospechoso.

R. CARTER
Se rumorea que se trata del mismísimo H.P. Lovecraft, el autor de las novelas sobre Cthulhu. Por lo tanto, el que más sabe sobre estos aliens.

LINCOLN
Nada más y nada menos que el 16º presidente de los Estados Unidos. En su día acabó con la esclavitud, y ahora lidera la defensa de todo el planeta.

CALABAZO
¡Existe! ¡No era un mito! La calabaza de Halloween, que todo americano que se precie ha tallado alguna vez, también combatirá con los S.T.E.A.M.

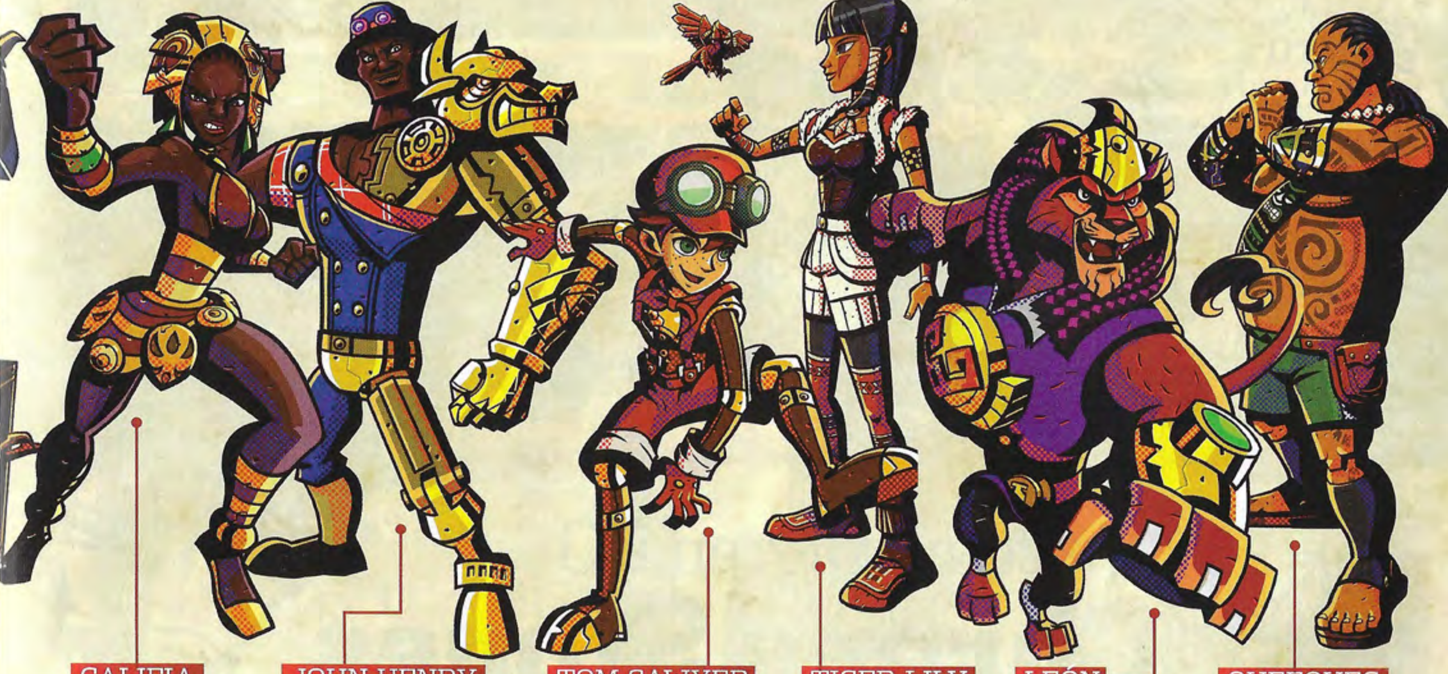
La invasión nos pillará en Inglaterra, ya que acudíamos a proteger a la reina con motivo de la inauguración de un nuevo puente. Así que Londres será el primero de muchos campos de batalla.

ESTRATEGIA CON PERSPECTIVA DE ACCIÓN EN TERCERA PERSONA: COMBINACIÓN LLAMADA A MULTIPLICAR LA DIVERSIÓN

Tablero de vapor

Ante todo estaremos ante un juego de estrategia, y mucho más **profundo y original** de lo que nos pueda parecer en un principio. Todo se medirá a través de **puntos 'steam'**, que, además de ser unas rebuscadas siglas que dan nombre al comando, significa vapor, símbolo de toda una era real de revolución del comercio y la tecnología. Con 'steam' se medirán las casillas que podremos avanzar por turno, y 'steam' consumirán nuestros ataques. Y aquí llegarán dos puntos muy especiales del juego, ya que podremos retroceder sobre nuestros pasos para echar un ojo sin gastar 'steam' (ideal, teniendo en cuanta que **no habrá mapas**), y además muchas armas nos permitirán guardar puntos para atacar por sorpresa a los aliens en su propio turno. Todo al servicio de una jugabilidad accesible, que sacará partido al segundo stick de la New, pero que funcionará genial en cualquier 3DS. ¡Lo queremos ya!





CALIFIA

La mítica reina de California ha dejado a su ejército de amazonas afroamericanas por una buena razón: luchar por la salvación de la Tierra.

JOHN HENRY

El héroe obrero afroamericano se ha fusionado con la máquina a la que desafió. Juntos son los más rápidos construyendo raíles... y letales contra los aliens.

TOM SAWYER

El huérfano más famoso a orillas del Mississipi se une a la batalla, y lo hace con armas qué sólo él podía diseñar, como un tirachinas y una pistola-puño.

TIGER LILY

Sí, sí, es ella, la princesa india de Peter Pan. Ha dejado El País de Nunca Jamás para defender la Tierra, y viene cargada con habilidades curativas.

LEÓN

Otro recluta inesperado: nada menos que el León cobarde del Mago de Oz. Superados sus miedos, ahora es capaz de lanzarse contra los enemigos.

QUEEQUEG

Algunos aliens son tan grandes y peligrosos como la mítica ballena Moby Dick, de modo que el presi ha fichado al arpón más certero de la literatura.



Compatible con los amiibo de

Fire Emblem

Por si el abanico de personajes no era lo bastante pintoresco... ¡los personajes de Fire Emblem también trabajarán para Lincoln! Cada uno de los amiibo que veis a la izquierda podrá utilizarse en las New 3DS para añadir sus héroes a la lucha. Eso sí, como ocurre en su saga original, estos personajes no volverán a aparecer vivitos en el siguiente nivel si caen en combate... salvo que volvamos a usar su amiibo, claro.





EL DATO
En el álbum que aparece en el juego, hay 1501 jugadores... pero no sabe si eso incluye a los descargables

NINTENDO 3DS



Género **Rol / Fútbol**
Compañía **Level-5**
Jugadores **1-4**
Precio **39,95 €**
www.nintendo.es



Argumento
Una organización del futuro, conocida como El Dorado, envía a sus esbirros del Protocolo Omega al pasado para eliminar el fútbol de la historia.

Inazuma Eleven GO Chrono Stones Llamarada / Trueno

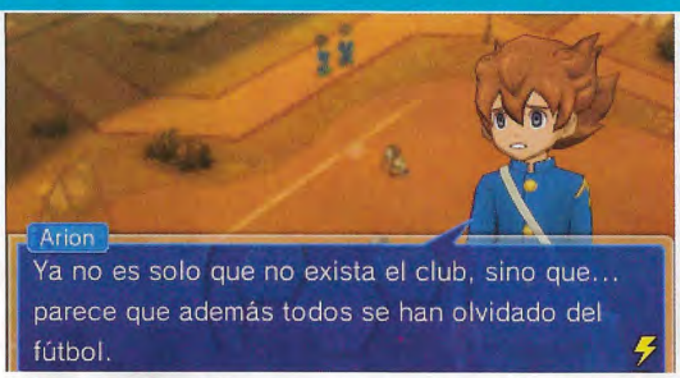
Fútbol, rol y viajes en el tiempo.

Después de que su predecesor renovase muchos de los aspectos de la saga, Inazuma Eleven sigue adelante con el segundo GO. Esta **trilogía para 3DS** transcurre cronológicamente diez años después de los acontecimientos de los primeros tres Inazuma, y está protagonizada por una nueva generación del club de fútbol del instituto Raimon. A lo largo de todas estas entregas, los juegos Inazuma Eleven han perfeccionado cada vez más su fórmula, que gira alrededor de unos divertidísimos partidos de fútbol en los que controlamos a los jugadores con **el stylus en la pantalla táctil**. Nuestros futbolistas ganan experiencia y suben niveles a medida que acumulamos triunfos, y aprenden unos espectaculares movimientos conocidos como supertécnicas que les permiten luchar por el balón con más garantías. Es una combinación brillante de fútbol y rol, acompañada de protagonistas carismáticos y un argumento que siempre consigue sorprendernos en su visión única de este deporte.

El Dorado ataca

En esta ocasión, una misteriosa organización del siglo XXIII conocida como **El Dorado** ha decidido que debe eliminar el fútbol por completo de la historia, ya que temen a una nue-





Al comienzo del juego, Arion se encuentra con una desagradable sorpresa: nadie (ni siquiera sus compañeros del Raimon) parece recordar el significado del fútbol.



Hay muchas supertécnicas totalmente nuevas, que se unen a las ya conocidas. Si tenéis equipada una armadura, la potencia de la supertécnica será mayor.

SI TOCAMOS a un jugador del equipo rival, nuestros futbolistas irán hacia él de forma automática. La jugabilidad táctil es excelente.

DURANTE LOS PARTIDOS, en la pantalla superior podemos visualizar el marcador y a los jugadores sobre el terreno de juego.

CUANDO EXPLORAMOS, la acción se desarrolla en la pantalla superior. El juego incluye escenarios de muchas épocas.

LA PANTALLA INFERIOR nos muestra el mapa de los escenarios. Los puntos rojos son personajes que nos retan a pachangas.

EL DORADO, UNA ORGANIZACIÓN DEL SIGLO XXIII, HA DECIDIDO ELIMINAR EL FÚTBOL POR COMPLETO DE LA HISTORIA

va clase de personas cuyos genes provienen de antiguos futbolistas ("Los Chicos de la Segunda Fase"). Para ello, envían a sus secuaces del **Protocolo Omega** a distintos puntos clave de la historia para manipular el transcurso de los acontecimientos y acabar con este deporte para siempre. Pero hay algo que no entraba en sus planes: la pasión que siente nuestro protagonista **Arion Sherwind** por el fútbol es tan grande que no renunciará a él fácilmente, y además cuenta con el apoyo de Fei Rune, un nuevo jugador que también viene del futuro pero que está dispuesto a desafiar a El Dorado y salvar el fútbol. La misión de nuestros chicos es deshacer los entuertos que ha causado el Protocolo Omega y recuperar la línea natural de la historia, empezando por restablecer las vidas de los demás miembros del **Raimon** para que recuperen sus recuerdos originales y se unan a la lucha. Sin embargo, la tarea completa no es nada fácil, y pronto Fei, Arion

Alfa es el capitán del Protocolo Omega, y un soldado fiel al servicio de El Dorado. Viene junto con sus compañeros desde 200 años en el futuro.

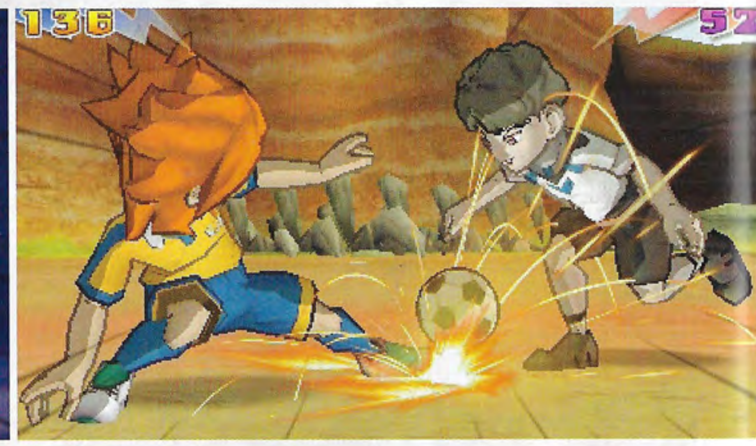
Enemigos en el tiempo

El Protocolo Omega es un equipo enviado por El Dorado para modificar la historia y eliminar el fútbol de la misma. A medida que avancéis, os enfrentaréis a distintas encarnaciones del Protocolo Omega, con jugadores cada vez más poderosos. Acabaréis conociéndoles tan bien que puede que incluso lleguéis a entenderles un poco.



Arion se topa con Alfa y descubre la existencia de el Protocolo Omega.





Miximax

Una de las grandes novedades jugables de esta entrega son las transformaciones Miximax. Como parte de la historia conseguiréis el aura de grandes figuras históricas de distintas épocas, pero lo mejor de todo es que podéis combinarlas a vuestro gusto con cualquiera de vuestros jugadores. Cuanto más compatibles sean, mejor.





Aunque Arion Sherwind es el gran protagonista de la trilogía GO, Mark Evans también sigue teniendo peso en la trama. En el presente lo vemos como adulto, y también le conocemos en su versión joven cuando viajamos al pasado.



Fei Rune es un nuevo e importante personaje. Viene del futuro, de la misma época que El Dorado, pero quiere ayudar a Arion a salvar el fútbol.

y el resto del equipo del Raimon se dan cuenta de que deben viajar en el tiempo para obtener el aura de figuras históricas (por ejemplo, Juana de Arco), e incluso de criaturas prehistóricas. El objetivo es fusionar a nuestros jugadores con estas auras mediante **el nuevo sistema Miximax**, para formar el mejor equipo de la historia y torcer los planes de El Dorado.

Nuestro equipo soñado

Como siempre, uno de los mayores placeres consiste en **reclutar a un sinfín de jugadores** y construir un equipazo con nuestros favoritos. Esta entrega dispone de más de 1500 jugadores, entre los que encontraréis una gran variedad para elegir a los mejores... y tras



A bordo de la Caravana Inazuma MT podemos viajar a numerosos momentos de la historia. Además, aquí Wonderbot nos ayuda a hacer combinaciones Miximax.



En algunas zonas incluso viajamos en carromato, lo cual ayuda a ofrecer una experiencia más variada. Y en estos grandes valles también hay pachangas.



El sistema Fichatrón del primer GO sigue presente. Hay que cumplir ciertos requisitos para fichar a los jugadores.



En los partidos de la historia, a veces hay que llenar una barra de progreso para poder ganar el encuentro.



Los espíritus guerreros son invocaciones que debutaron en el primer GO. Aumentan el poder del jugador.

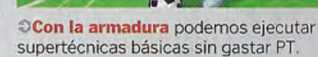


Sol Daystar aparece en la historia de Llamarada, mientras que Bai Long lo hace en la de Trueno.

Armaduras

Junto con los Miximax, las armaduras de espíritu guerrero son la novedad más destacable. En el primer GO ya podíamos invocar a espíritus guerreros, pero ahora además tenemos la opción de equiparlos como armaduras para obtener mayores beneficios.





Con la armadura podemos ejecutar supertécnicas básicas sin gastar PT.

HAY DOS EDICIONES: LLAMARADA Y TRUENO. CADA UNA INCLUYE JUGADORES, RIVALES Y OTROS ELEMENTOS EXCLUSIVOS

jugar durante meses, aún os quedarán muchos por descubrir. Hay un montón totalmente nuevos, están los del primer GO y vuelven bastantes de la trilogía original, ¡y muchos de aquellos memorables personajes (Mark Evans, Axel Blaze, Shawn Froste, etc.) ahora son reclutables en sus versiones jóvenes y, **por primera vez, adultas**!

Siguiendo la tradición, el juego está disponible en dos ediciones diferentes: **Llamarada y Trueno**. Cada una de ellas incluye jugadores, rivales, canciones introductorias y parte de la trama exclusivos. Quizás la diferencia más destacada es que en la historia de Llamarada el Raimon acoge en sus filas a **Sol Daystar**, mientras que en Trueno quien se une es **Bai Long.** Ambos jugadores ya aparecieron en el primer GO, donde fueron unos duros rivales para el Raimon. Aunque sólo podemos tener a uno de ellos en la historia del juego, ambos son reclutables en las dos ediciones. Así que tenedlo por seguro: ya escojáis una versión u otra, os espera un juegazo, largo y divertidísimo.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Lo más destacable son las supertécnicas y las secuencias.

Diversión ★★★★
Sus nuevos ingredientes lo hacen aún más divertido.

Sonido ★★★★
Excelente doblaje en castellano, y muy buena banda sonora.

Duración ★★★★
25 horas de aventura, y más de 100 para hacerlo todo.

Los Miximax y las armaduras de espíritu guerrero. Gran duración y jugabilidad.

Sigue sin haber partidos online, a pesar de que esta saga los pide a gritos.

Nuestra opinión

Tan bueno y divertido como esperábamos

Una entrega a la altura de las expectativas, que lleva un paso más allá lo que vimos en el primer GO e introduce novedades y posibilidades muy destacables. Lástima que no tenga online.

Te gustará...

Más que... FIFA 15

Igual que... Inazuma Eleven GO Luz / Sombra

Total

90



EL DATO
Xenoblade Chronicles 3D es exclusivo de New Nintendo 3DS, no funciona en otras 3DS.

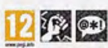






new NINTENDO 3DS.





Género	**Rol**
Compañía	**Nintendo**
Jugadores	**1**
Precio	**44,95 €**
www.nintendo.es	



Argumento
Los habitantes de Bionis se enfrentan a la mortal amenaza de los mekon, unas criaturas mecánicas contra las que sólo la espada Monado parece ser efectiva.

Xenoblade Chronicles 3D

Un mundo colosal en vuestro bolsillo.

Hace unos pocos años apareció en Wii un juego que consiguió superar todas las expectativas y que se convirtió no sólo en uno de los títulos mejor valorados de la consola, sino también en un clásico de **los juegos de rol japoneses**. Hablamos de **Xenoblade Chronicles**, del cual ahora tenemos una adaptación portátil **exclusiva** de **New 3DS y New 3DS XL**, convirtiéndose así en el primero y, de momento, único juego que no funciona en las antiguas versiones de la consola ni en 2DS.

Un mundo enorme

El gran mundo que conocimos en Wii está trasladado en su totalidad, incluyendo sus inmensas regiones y todos sus planteamientos jugables. Este **juegazo de mundo abierto** ya destacó en Wii por ofrecer los escenarios más amplios y llenos de posibilidades que vimos en la consola, por lo que llevar todo eso a una portátil era un reto también muy grande.

Por supuesto, el argumento y los personajes son los mismos. El mundo en el que se desarrolla **Xenoblade Chronicles** es uno de los más especiales que hemos visto en el género: hace mucho tiempo, los gigantescos **titanes Bionis y Mekonis** lucharon hasta matarse el uno al otro, y desde entonces la vida (formada por numerosas especies) ha surgido sobre sus inmensos cadáveres. Así pues, pasamos todo el juego explorando partes de la fisionomía de estos titanes, convertidas en vastos valles, bosques y cuevas, entre otras cosas. A manos de nuestro protagonista, **Shulk**, llega la legendaria **espada Monado**, que parece ser lo único capaz de dañar a los mekon, unas peligrosas criaturas mecánicas que amenazan la paz en Bionis. La espa-



El juego incluye una gran variedad de bellos y amplísimos escenarios. Cuando estéis en campo abierto, divisaréis elementos muy lejanos en todo momento.



Los enemigos derrotados dejan botines con objetos de todo tipo. Cuanto más exploréis y peléeis, mayores recompensas encontraréis, y os harán la vida más fácil.



LA ACCIÓN se desarrolla en la pantalla superior, que añade efecto 3D para redondear la experiencia. Y el mundo es tan vasto como en Wii.

LA PANTALLA INFERIOR muestra el mapa y la información de los personajes, lo cual resulta útil para ubicarse y explorar con garantías.



EL SISTEMA DE COMBATE incluye distintos comandos y movimientos para cada personaje.

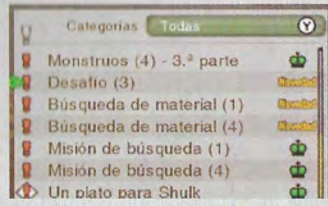
DURANTE EL COMBATE, los iconos de los personajes cambian, y podéis comprobar sus diferentes estados.

MONSTER GAMES SE HAN MARCADO UNA CONVERSIÓN BRILLANTE DEL JUEGO DE WII

da Monado es uno de los elementos más memorables del juego, ya que otorga visiones del futuro a su portador. En combate, esto se traduce en geniales secuencias con la muerte de uno de nuestros personajes cuando está a punto de ser derrotado, lo cual nos ayuda a impedir tal desenlace. Y es un recurso que funciona muy bien. Lo cierto es que el **sistema de combate de Xenoblade** es muy sólido en todos los sentidos, y en nuestra opinión uno de los mejores jamás creados para un juego de rol

Misiones opcionales

Uno de los mayores puntos fuertes de Xenoblade Chronicles es su enorme cantidad de misiones opcionales. Las desbloquearéis al progresar en la historia y hablar con los personajes apropiados. Las hay de varios tipos, principalmente de abatir criaturas específicas y de encontrar objetos. Cada vez que cumpláis una misión, recibiréis recompensas que pueden incluir dinero, experiencia e ítems.



A través del menú podéis comprobar las misiones que tenéis disponibles.





Mejora de habilidades

A medida que superéis combates y ganéis experiencia, recibiréis unos puntos especiales con los que potenciar los movimientos de los personajes a vuestro gusto. Además, cada personaje cuenta con su árbol de habilidades: avanzar en cada rama le confiere diferentes beneficios, y hay ramas adicionales desbloqueables.



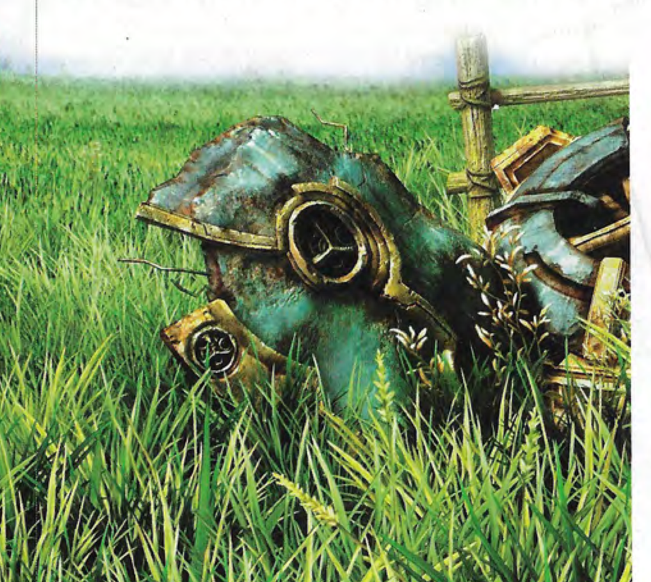


La espada Monado es uno de los principales elementos del juego. Otorga visiones del futuro.

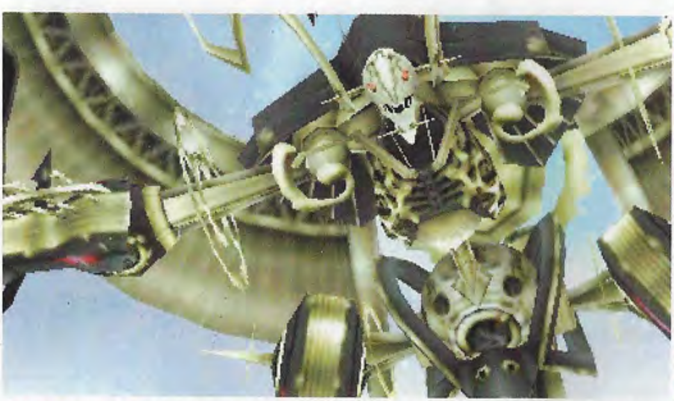


Este juegazo de mundo abierto ofreció los escenarios más amplios y llenos de posibilidades del catálogo de Wii. Teniendo en cuenta sus colosales proporciones, es razonable entender por qué no podría funcionar en las viejas 3DS.

XENOBLADE CHRONICLES 3D ES UN JUEGO DE ROL EXTRAORDINARIO, Y UN AUTÉNTICO IMPRESCINDIBLE SI NO TUVISTEIS LA OCASIÓN DE JUGARLO EN WII



en tiempo real. Cada personaje cuenta con sus propios comandos, los cuales podéis ir mejorando a medida que ganéis experiencia, y los movimientos están pensados para aportar un dinamismo especial a las peleas. Por ejemplo, algunos ataques son más efectivos si golpeáis al enemigo por la espalda, mientras que otros lo son si lo hacéis desde uno de sus laterales. La excelente jugabilidad del original de Wii se mantiene intacta en **New 3DS**, y resulta igual de placentero



Cara Metálica es un mekon especialmente dañino, y bastante diferente al resto. Cuando avancéis en la historia descubriréis cosas interesantes sobre él.



Xenoblade mezcla con maestría tiempo real y selección de comandos para ofrecer uno de los mejores sistemas de combate que se hayan visto en el género.



La reconstrucción de Colonia 6 es una de las tareas opcionales más fascinantes de Xenoblade Chronicles.



A lo largo de la aventura llegaréis a lugares y ciudades muy diferentes, y conoceréis distintas civilizaciones.



El mapa del juego es enorme. Lo que veis aquí sólo es una parte de la Pierna de Bionis, uno de los dos titanes.



El ciclo de día y noche otorga una variedad aún mayor al juego. De noche hay personajes y enemigos diferentes.

Modo Colección

Aparte del efecto 3D, la única novedad es el modo Colección, que incluye una galería de personajes y la banda sonora. Para desbloquear los elementos de ambos, hay que reunir fichas: a través de StreetPass, con el amiibo de Shulk o con monedas de juego de 3DS.





Lo mejor es escuchar las melodías con auriculares y la consola cerrada.

tanto combatir como explorar. Sin duda, la **Palanca C** que incorpora la consola contribuye mucho a ello, y gracias a ella es muy cómodo controlar la cámara.

De Wii a New 3DS

Las comparaciones con la versión original de Wii son inevitables. Y, aunque la tecnología de New Nintendo 3DS es muy buena, hay que reconocer que sus pantallas no son capaces de alcanzar la misma resolución que una Wii conectada a una buena televisión, aunque consigue ponerse casi al mismo nivel, lo cual es un gran logro. Además, la mayor virtud de la adaptación es que mantiene en todo momento su **fluidez de movimiento**, por lo que la experiencia de juego y su enorme mundo están ahí para todos vosotros. En cuanto al sonido, la banda sonora sigue siendo excelente, y las voces en inglés también son bastante buenas, aunque en esta versión perdemos la opción de seleccionar el doblaje original japonés por cuestiones de espacio (en cualquier caso, todos los textos del juego están en castellano). En definitiva: Xenoblade Chronicles 3D es **un juego de rol extraordinario,** uno de los mejores que encontraréis, y es recomendable especialmente para quienes no tuvieron la ocasión de jugar al original de Wii. Un auténtico imprescindible para los amantes del rol, ahora disfrutable en formato portátil.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
No alcanza el nivel de Wii, pero recrea bien amplios escenarios.

Diversión ★★★★
Excelente tanto en jugabilidad como en contenidos.

Sonido ★★★★
Buenísima banda sonora, y muy correcto doblaje en inglés.

Duración ★★★★
Más de 65 horas de aventura, y el doble contando misiones.

Largo. Muchas misiones. Genial sistema de combate. Gran argumento.

Visualmente no llega al nivel de Wii. Apenas añade contenidos. Sin voces niponas.

Nuestra opinión

Una gran ocasión para descubrir un gran juego

Uno de los mejores juegos de rol que jamás jugaréis, en una digna versión portátil. Si no lo jugasteis en su día, no podéis perdéroslo. Eso sí, no aporta nada destacable respecto al original.

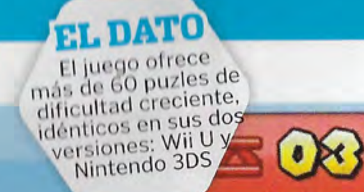
Te gustará...

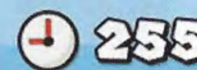
Igual que... Monster Hunter 4 Ultimate

Igual que... The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D

Total

91





Wii U



3

Género **Puzles**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **19,95 €**
www.nintendo.es



Argumento
El inquieto Donkey Kong ha vuelto a secuestrar a Pauline y Mario acude al rescate con su ejército de minipersonajes. ¡Pero tendrá que darle mucho al coco para salvar a la chica!

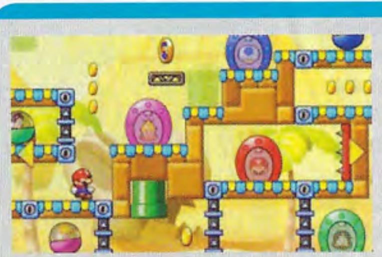
Mario vs Donkey Kong Tipping Stars

Minipuzles con mucha cuerda.

Minimario y sus amigos vuelven para poner nuestros cerebros a prueba con nuevos puzles **tanto en Wii U como en 3DS**. Dos aventuras en miniatura que divertirán a pequeños y grandes por el precio de una sola: compres la versión que compres, recibirás el código de descarga de la otra. De hecho, las versiones físicas del juego no incluyen cartucho en la caja, sino el código.

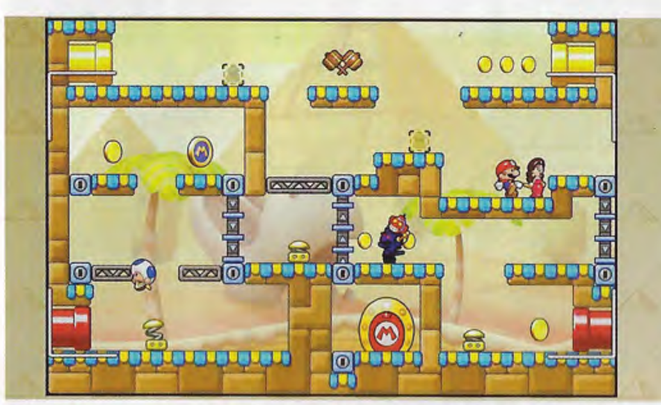
¡Puzles para todos!

A lo largo de 64 niveles divididos en ocho mundos diferentes, nuestra misión es la de guiar a los muñecos de cuerda llamados Minis a través de diferentes plataformas evitando los peligros. Para ello volvemos a hacer uso de las mecánicas de anteriores entregas: **la pantalla táctil del GamePad** nos sirve para construir puentes, mover baldosas, poner paredes... Además, algunos elementos de los escenarios como los cañones o las paredes antigravedad también nos sirven para superar peligros y continuar avanzando hacia la puerta de salida de cada nivel. Una tarea que parece sencilla pero que **se complica en los últimos mundos de la aventura** ya que, a la presión que supone superar cada fase en



También en 3DS

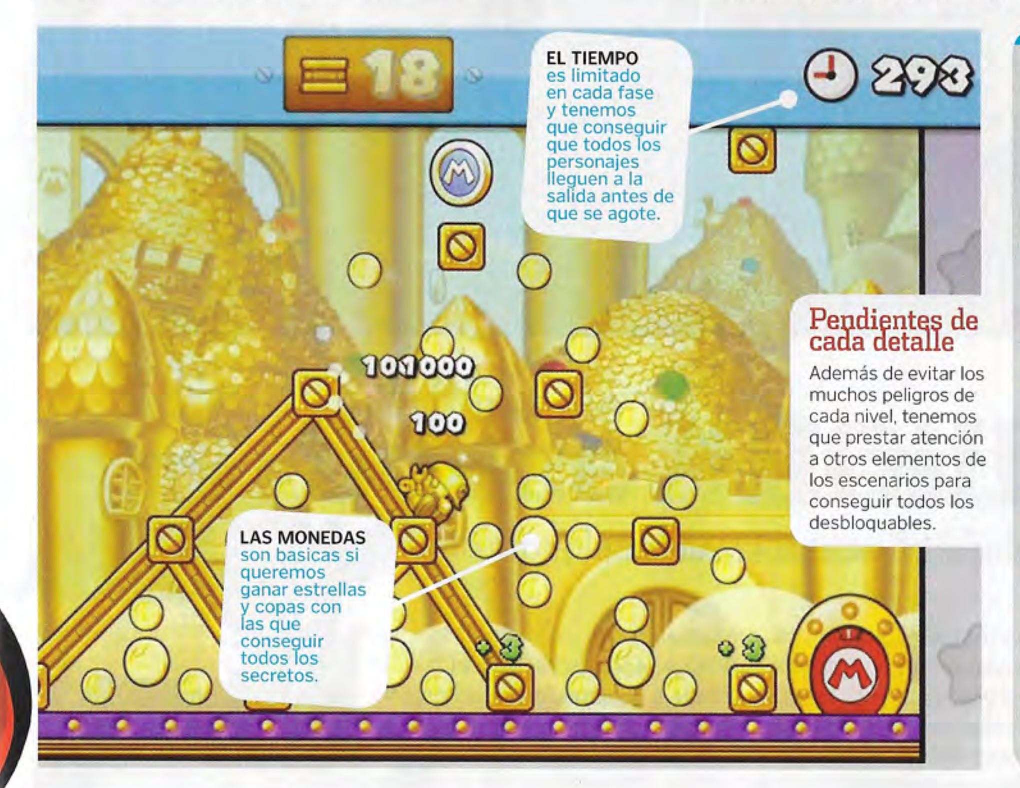
Al comprar el juego para Wii U obtenemos un código de descarga del título para la portátil y viceversa. El desarrollo es exactamente igual, pero el progreso no se comparte y tenemos que superar las mismas fases dos veces.



Mario Oscuro aparece en el último nivel de cada mundo. Si toca a alguno de los minis, perdemos. ¡Menos mal que con el mazo podemos derrotarle!



Con el stylus del Gamepad controlamos todos los elementos del escenario. Gracias a él podemos guiar a nuestros minis hacia la salida de cada nivel.



Pendientes de cada detalle

Además de evitar los muchos peligros de cada nivel, tenemos que prestar atención a otros elementos de los escenarios para conseguir todos los desbloquables.

Creando con amigos

El Taller de Niveles nos permite crear nuestros propios puzles y compartirlos con toda la comunidad de Tipping Stars, para que se los descarguen e intenten superarlos tanto en Wii U como en 3DS. Si les gusta nuestro trabajo nos regalan estrellas con las que comprar nuevos elementos para seguir creando más desafíos.



Algunas creaciones de Wii U no son compatibles con la versión de la portátil.

LOS 64 NIVELES INICIALES RESULTAN FACILILLOS... MENOS MAL QUE LOS BONUS Y EXTRAS LO SOLUCIONAN

un tiempo determinado, se le suma que los caminos se vuelven más enrevesados cada vez. Eso sí, si tenéis experiencia en los juegos de puzles, no os costará demasiado superar el modo principal.

Extras para rato

Pero **los extras de Tipping Stars** alargan su vida notablemente. Por cada nivel superado ganamos **estrellas** dependiendo del tiempo que tardemos en llegar a la salida y de las monedas que recojamos. De ellas depende que obtengamos la **copa de bronce, plata u oro** de cada fase. A medida que ganamos copas de oro, se van desbloqueando los **Niveles Bonus** que se dividen en 3 mundos de 8 fases cada uno y que son el auténtico reto de la aventura ya que su dificultad es bastante superior a la de los principales. Pero lo que de verdad alarga la vida del título es su **Taller**. En este modo creamos puzles y los compartimos con otros jugadores, además de bajarnos los suyos. ¡Así que siempre hay nuevos puzles que superar!

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆☆
Gran diseño de personajes, pero no se nota una evolución.

Diversión ★★★☆☆
La fórmula ya está vista, pero el control táctil sigue molando.

Sonido ★★☆☆☆
Las melodías de siempre con algún pequeño retoque nuevo.

Duración ★★★☆☆
La aventura principal dura unas 6 horas. ¡El Taller es infinito!

El Taller y los Niveles de Bonus hacen que lo pasemos más que bien dándole al coco.

Escasa dificultad en el modo principal. No innova, y ya son muchas entregas.

Nuestra opinión

Puzles y plataformas para novatos y expertos.

Sin suponer una revolución, Tipping Stars puede atraer a los más pequeños con sus sencillos puzles y su sistema de control. Los veteranos tienen un desafío con los niveles de la comunidad.

Te gustará...

Más que... Dr. Luigi

Menos que... Captain Toad Treasure Tracker

Total

78

EL DATO
En total tenemos 250 desafíos por superar, llevando a cabo más de 120 trucos y grinds diferentes.



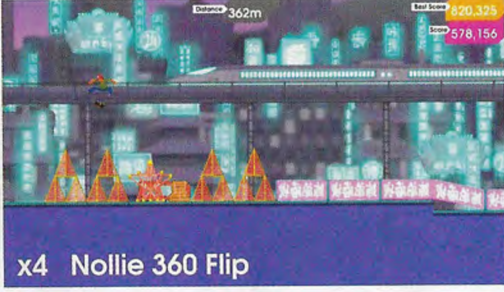
x13 Boardslide



➲**Patinamos a toda velocidad** y solo hay que llegar a la meta, donde nos esperan los fans. Llegar de una pieza no es difícil, puntuar bien ya es otra cosa.

➲**Crossbuy total,** nada de descuentos. Si adquirimos la vesión de 3DS nos regalan la de Wii U y viceversa. Salvo por el ligero cambio de aspecto, es el mismo juego.







Nintendo eShop

Descargas Wii U

3

Género	**Deportivo**
Compañía	**Roll7**
Jugadores	**1**
Precio	**9,99 €**

www.roll7.co.uk/olliolli

➲ Puntuaciones

➲Gráficos	★
➲Diversión	★★★★
➲Sonido	★★★★
➲Duración	★★

➲ Valoración

Imaginativo, clásico y retador. Con más contenido y mejor aspecto sería un top de la eShop. ¿Para cuándo la secuela?

Total
80

OlliOlli

"Mandopatín" contra el suelo.

Ha llovido desde la época dorada del skate... pero aún más desde que este estilo de juego estaba a la orden del día: tan sencillo como efectivo, y **tan desesperante como divertido**. Una vez superamos la exagerada simpleza de sus gráficos a lo Commodore Amiga, nos preparamos para ver pasar horas dándole al 'reintentar'.

Minimalismo al poder

Está al límite de poderse jugar con **un botón y el stick**. De hecho, sólo usamos los gatillos para mejorar la puntuación dándole variedad a los trucos. Así puestos, el mecanismo es el siguiente: hacemos un movimiento con el stick y lo soltamos, entonces el personaje salta y hemos de caer bien, lo que se hace pulsando A (o abajo si no caemos sobre el suelo). Cuando más ajustado sea el momento de pulsar A/abajo, mejor puntuación obtendremos. De igual forma, encadenar trucos sin tocar asfalto también hace aumentar la marca. Además, **cada nivel tiene 5 desafíos**, un modo 'pro', records online y el 'spot', que es un reto extra de un solo combo. En total hay 25 niveles, que, aunque se rejuegan hasta la memorización total, son pocos. En su contra está que ha llegado con retraso... pero a cambio es genial que comprando la versión de Wii U nos regalen la de 3DS, y viceversa.



➲**En el Grind diario** hay un escenario al azar cada día. Podemos practicar a placer... pero sólo hay una oportunidad para puntuar.





El planets Spectaculon es completamente desconocido y, a bordo de la pequeña pero versátil nave Small Craft, tenemos que explorarlo a fondo.



Desde un haz de luz hasta la posibilidad de alterar su masa o cambiar de tren de aterrizaje, la nave tiene muchas funciones muy bien integradas en el Gamepad.





Nintendo eShop



Descargas Wii U



Género **Aventura**
Compañía **Knapnok**
Jugadores **1-3**
Precio **18,99 €**
knapnokgames.com

Puntuaciones

Gráficos	★★★
Diversión	★★★★
Sonido	★★★
Duración	★★★

Valoración

Un atmósfera genial y una mecánica diferente, basada en el uso del Gamepad, hacen de este un gran juego.

Total
90

Affordable **Space** Adventures

Explorando otro planeta... y los usos de Wii U Gamepad.

Viajar a otros planetas, una de las más nobles y elevadas metas del ser humano, es posible gracias a este juego del estudio Knapnok. En concreto, exploramos al planeta **Spectaculon**, un lugar oscuro pero sobre el que nuestra nave **Small Craft** arrojará luz para descubrir su secreta belleza... si somos hábiles usando la gran variedad de funciones integradas en **el Wii U Gamepad,** nuestro cuadro de mandos.

Un mundo hostil

Spectaculon está compuesto por variadísimos entornos 2D, y la clave para avanzar será utilizar **todas las funciones** de nuestra nave: desde la más sencilla, su haz de luz, al uso alterno de sus dos motores para acciones más complejas como alterar la gravedad. Todo es es accesible con un brillantísimo interfaz que exprime al máximo el Wii U Gamepad, con sus botones y pantalla táctil. Los seres hostiles del planeta detectan niveles de calor, ruido o electricidad... o incluso combinaciones de ellos. Y debemos descubrir **qué motor y qué habilidades** hay que activar o reducir para evitar los peligros, convirtiendo cada zona en un ingenioso puzle que resolvemos con inteligencia y habilidad, y cada hora de juego en una experiencia diferente y deliciosa.

El Small Craft es una pequeña maravilla de la técnica, con multitud de herramientas y una maniobrabilidad enorme.

En el modo para tres jugadores, un piloto, un científico y un ingeniero se reparten las diferentes funciones de la nave.



Gunvolt, el prota del juego, se enfrenta a la malvada organizacion Sumeragi Group usando sus increíbles poderes eléctricos como forma de ataque.



La electricidad no solo es nuestra arma contra los enemigos, sino que también no permitirá mover plataformas o levitar unos segundos sobre los abismos.







Nintendo eShop





Género **Acción**
Compañía **Inti Creates**
Jugadores **1**
Precio **12,99 €**
gunvolt.com

Puntuaciones

Gráficos	★★★
Diversión	★★★
Sonido	★★★
Duración	★★★

Valoración

Clásica mecánica de juego de acción y saltos 2D renovada y con ideas muy brillantes. Un juego ntenso y rejugable.

Total
84

Azure Striker Gunvolt

Un héroe con el poder de una dinamo.

EL DATO
Gunvolt debe superar 13 niveles, para lo que contará con 7 armas y habilidades mejorables.

El estudio japonés **Inti Creators**, formado por ex-empleados de Capcom, liderado por Keiji Inafune y responsable, entre otros, de los juegos de la serie Mega Man Zero, nos deja dos joyas en la eShop de 3DS este mes. La segunda, **Mighty Gunvolt**, la tienes justo al lado, pero vamos a empezar por este título, que recupera el desarrollo de acción y saltos con novedades tan electrizantes como los poderes de su protagonista.

Más que simples balas

Gunvolt es un agente de la **organización QUILL**, enfrentada al peligroso grupo criminal Sumeragi. Y, aunque a primera vista puede parecer que depende de sus armas de fuego para superar los niveles 2D de la aventura, estas en realidad solo son "trazadoras": dejan balizas en el cuerpo de sus enemigos a las que Gunvolt es capaz de lanzar poderosas descargas con sus poderes electricos. Esta variación de la mecánica clásica de los disparos funciona fenomenal, con una mezcla de tiros y esquivas muy interesante. Además, Gunvolt va consiguiendo materiales (más cuanta mejor puntuación logra) para **mejorar sus armas y poderes**, lo que hace esta emocionante aventura muy rejugable. ¡Y, si lo compras, **Mighty Gunvolt** te sale gratis hasta el día 2 de julio! ¡Como lo oyes!



Los jefes finales son los líderes del Sumeragi Group, y las batallas con ellos son auténticos cantos a la épica.



Mighty Gunvolt recupera la estética de los 8 de bits (incluido el formato de pantalla), con un desarrollo de acción y saltos que recuerda a Mega Man.



Elegimos entre tres héroes: Gunvolt (el prota del juego de la página izquierda), Beck del futuro Mighty No.9 y Ekoro de Gal Gun, cada uno con distintas habilidades.





EL DATO

El juego ofrece solo 5 niveles, cortos pero rejugables gracias a los tres protas distintos.

Nintendo eShop



Descargas 3DS



Género **Acción**
Compañía **Inti Creates**
Jugadores **1**
Precio **12,99 €**
www.nintendo.es

Puntuaciones

Gráficos	★★★
Diversión	★★★
Sonido	★★
Duración	★★

Valoración

Un homenaje a los juegos de 8 bits tipo Mega Man, con encanto y tres héroes con carisma. Eso sí, es cortillo.

Total
79

Mighty Gunvolt

Héroes modernos al estilo 8 bits.

Completamente gratuito si te pillas **Azure Striker Gunvolt** hasta el 2 de julio, Mighty Gunvolt no disimula ni un poquito su intención de homenajear a la serie Mega Man (de hecho, el director de **Inti Creates**, Inafune, es cocreador del mítico robot de Capcom). Su estética 8 bits en gráficos y sonidos le delata, pero también un desarrollo tan simple como efectivo, en el que todo el peso recae en la acción y los saltos, con tres personajes carismáticos.

Trío de ases

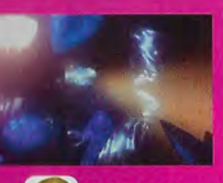
Gunvolt, Beck (de Mighty No. 9) y Ekoro (Gal Gun) son los tres personajes jugables, y todos son capaces de disparar y saltar, pero con diferencias: **Gunvot** tiene doble salto, **Beck** puede entrar por huecos pequeños y disparar en el aire, y **Ekoro**, se mantiene unos instantes en el aire y lanza corazones que vuelven temporalmente aliados a los enemigos. Estas habilidades marcan bastante la forma de jugar, y además los cinco niveles del juego incluyen zonas a las que solo un determinado personaje puede acceder, lo que los hace rejugables. Ah, y además hay algunos **momentos dificilillos**, como los combates con los jefes. Pero, aún así, la experiencia de Mighty Gunvolt no dura mucho. Aunque no vamos a quejarnos, ¿no? Es un juego hecho con mucho amor, y encima un regalo.



¿Dificultad legendaria? Mighty Gunvolt no es tan difícil como un Mega Man, pero los combates contra los jefes nos darán problemas.

Guía de compras

TOP 5
NUESTROS FAVORITOS





GUSTAVO ACERO

1. Affordable Space Adventures
2. Xenoblade Chronicles 3D
3. Shovel Knight
4. Zelda: Majora's Mask
5. Captain Toad Treasure Tracker





RUBÉN GUZMÁN

1. Affordable Space Adventures
2. The Legend of Zelda: Majora's Mask
3. Super Smash Bros. for Wii U
4. Bayonetta 2
5. Pokémon ROZA





ROBERTO ANDERSON

1. Inazuma Eleven GO Chrono Stones
2. Xenoblade Chronicles 3D
3. Zelda: Majora's Mask
4. Shin Megami Tensei IV
5. Ace Attorney Trilogy

Wii

Revisa la lista por si aún te falta algún imprescindible de su catálogo.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	237	70
Bit.Trip Complete	234	86
Call of Duty Black Ops	234	92
deBlob 2 The Underground	220	86
Disney Epic Mickey	218	92
Disney Epic Mickey 2	243	80
Donkey Kong Country Returns	218	94
Goldeneye 007	217	93
Inazuma Eleven Strikers	**239**	**82**
El fenómeno llega a Wii en un arcade de fútbol con equipos de la serie original y de Inazuma Eleven Go! Tan espectacular como en la tele.		
Kirby Epic Yarn	220	88
Kirby's Adventure	230	84
La-Mulana (Wii Ware)	241	90
Last Story	232	95
LEGO Batman 2 DC Superheroes	237	86
LEGO El Señor de los Anillos	243	89
LEGO Harry Potter Años 5-7	230	83
Mario & Sonic en los JJOO 2012	229	89
Mario Party 9	233	88
Metroid Other M	215	94
Monster Hunter Tri	210	95
NBA 2K13	241	80
New Super Mario Bros. Wii	230	95
Pandora's Tower	235	86
Phineas & Ferb A través...	227	78
Project Zero II Wii Edition	236	90
Retro City Rampage (Wii Ware)	246	70
Red Steel 2	209	86
Silent Hill Shattered Memories	207	88
Skylanders Giants	241	88
Skylanders Swap Force	Disponible	
Skylanders Trap Team	Disponible	
Sonic Colours	217	93
Spider-Man Edge of Time	228	80
Super Mario Galaxy	188	99
Wii Party	216	90
Wii Play Motion	225	82
WWE All-Stars	223	81
Xenoblade Chronicles	226	90

Wii U

Affordable Space Adventures es un clásico instantáneo de la eShop.

Nombre	Número	Nota
Affordable Space Adv. (eShop)	272	90
Armillo (eShop)	264	80
Assassin's Creed IV	**256**	**89**
El mar Caribe en el siglo XVIII es el escenario de esta completísima aventura llena de piratas, asesinos, abordajes... y templarios.		
Batman Arkham City	242	90
Batman Arkham Origins	255	92
Bayonetta 2	**266**	**95**
El beat'em up perfecto existe: una aventura en la que estilo y espectáculo de funden con un sistema de combate muy profundo. Y tiene online.		
Bit.Trip Presents Runner 2 (eShop)	248	90
Call of Duty Ghosts	266	89
Captain Toad	268	90
Citizens of Earth (eShop)	270	81
Child of Light (eShop)	261	80
Darksiders II	242	90
Disney Infinity 2.0	266	86
DKC Tropical Freeze	**258**	**94**
El juego de plataformas más puro, retador y emocionante lo protagoniza una familia de simios llena de carisma. Y solo puedes jugarlo en Wii U.		
Ducktales (eShop)	251	89
Epic Mickey 2 El retorno de dos...	243	79
F1 Race Stars	257	69
Game & Wario	249	80
Guacamelee	263	90
Hyrule Warriors	265	85
Injustice Gods Among Us	247	89
Just Dance 2015	267	80
Knytt Underground	257	80
La LEGO Película	258	83
Little Inferno (eShop)	243	81
LEGO Batman 3	268	79
LEGO Marvel Super Heroes	255	87
Mario & Sonic en los JJOO	255	79
Mario Kart 8	**261**	**95**
Nintendo utiliza el poder de Wii U para crear el Mario Kart más bonito, divertido y con más opciones. Y con el mejor online del mundo.		
Mario Party 10	271	85
Mario vs. Donkey Kong TS	272	78
Monster Hunter 3 Ultimate	246	92
Need For Speed Most Wanted U	246	90
NES Remix (eShop)	257	85
NES Remix 2 (eShop)	261	86
New Super Mario Bros. U	**242**	**93**
Mario se supera en su mejor y más profunda aventura 2D en años. Con geniales desafíos para un jugador y un modo multijugador supremo.		
Nintendo Land	242	90
OlliOlli (eShop)	272	80
Pikmin 3	**250**	**93**
Dirige a Pikmin de cinco tipos en una mezcla magistral de exploración, estrategia y puzles. Es un juego único y, sí, sus protas son encantadores.		
Pokémon Rumble U (eShop)	252	70
Rayman Legends	252	94
Resident Evil Revelations HD	248	82
Scram Kitty (eShop)	262	82
Scribblenauts Unlimited	256	85
Shovel Knight (eShop)	264	90
Skylanders Trap Team	266	86
Sonic All-Stars Racing Transformed	242	88
Sonic Lost World	254	84
Star Wars Pinball (eShop)	251	81
Steamworld Dig (eShop)	265	86
Super Mario 3D World	**255**	**94**
Juegos de Mario en tres dimensiones hay muchos, ¡pero solo este es multijugador! Un título que derrocha diversión.		
Super Smasg Bros. for Wii U	**268**	**97**
 El juego de lucha más grande de todos los tiempos, con el elenco de personajes más completo, una jugabilidad explosiva y el mejor multijugador.		
Swords & Soldiers HD (eShop)	262	82
Teslagrad (eShop)	266	85
The Wonderful 101	**252**	**92**
Podríamos decir que es de Kamiya, que desborda originalidad, que aprovecha el gamepad a tope... pero nos quedamos con su personalidad.		
Trine 2 Director's Cut (eShop)	243	91
Unepic (eShop)	258	81
Watch Dogs	268	84
Wii Fit U	256	80
Wii Sports Club	263	86
Zelda The Wind Waker HD	270	92

Nuevas entradas del mes

- Inazuma Eleven Go 2, renace la pasión por el fútbol.
- Affordable Space Adventures, sorpresa en Wii U.
- Mario vs. Donkey, puzles multiconsola.
- Xenoblade Chronicles 3D, la bestia de New 3DS.
- OlliOlli: skate arcade también para Wii U y 3DS.

3DS



Entre Inazuma y Xenoblade, un mes fantástico (otro) para la portátil.

Nombre	Número	Nota
Ace Attorney Trilogy (eShop)	269	80
Aliens Infestation (DS)	228	81
Animal Crossing New Leaf	**249**	**93**
Algo más que un juego: vive una vida virtual en un pueblo en el que ya no solo te relacionas con los vecinos, ahora eres el alcalde y tienes que cuidarlo. Y con infinidad de opciones.		
Azure Striker Gunvolt (3DS)	272	84
Batman Arkham Origins Blackgate	254	80
Bit.Trip Saga	235	80
Bravely Default	255	90
Bugs Vs. Tanks (eShop)	251	75
Castlevania Mirror of Fate	245	93
Cave Story 3D	230	89
Citizens of Earth	270	81
Code of Princess (eShop)	247	83
Colors! 3D	235	90
Dead or Alive Dimensions	247	89
Disney Magical World	266	84
Donkey Kong Country Returns 3D	248	93
Ecco The Dolphin 3D Classic (eShop)	257	78
Epic Mickey Mundo Misterio	242	88
Etrian Odissey IV	252	85
Excitebike (3D Classics)	234	80
Fantasy Life	265	93
FIFA 13	240	81
Fire Emblem Awakening	**247**	**93**
Una magistral muestra de rol y estrategia por turnos. La magnífica historia se une a un sistema de combate profundísimo, en el que las relaciones entre personajes son clave.		
Fractured Soul (eShop)	244	80
Gunman Clive 2 (eShop)	271	83
Heroes of Ruin	236	88
Hora de Aventuras	256	65
Inazuma Eleven 3	253	87
Inazuma Eleven 3 Amenaza del Ogro	258	87
Inazuma Eleven GO	262	91
Inazuma Eleven GO 2	272	90
Kid Icarus (3D Classics)	234	80
Kid Icarus Uprising	247	95
Kirby's Adventure (3D Classics)	230	85
Kirby Triple Deluxe	261	84
Kingdom Hearts 3D	238	89

Nombre	Número	Nota
Kokuga (eShop)	251	82
LEGO Batman 3	268	75
LEGO City Undercover The Chase...	247	80
LEGO Harry Potter Años 5-7	231	84
LEGO Legends of Chima	251	79
LEGO Marvel Super Heroes	255	84
Liberation Maiden (eShop)	241	81
Luigi's Mansion 2	**246**	**92**
Luigi explora mansiones habitadas por los fantasmas más aterradores... y dvertidos. Menos mal que puede aspirarlos con su Succionaentes 5000, con el que también resuleve puzles.		
Mario Kart 7	**230**	**96**
Imprescindibles las carreras, más competidas que nunca, de nuestros chicos favoritos. Volar y bucear son solo algunos de los alicientes, pero lo mejor es vivirlo. ¡Qué grande!		
Mario Tennis Open	235	91
Mario Golf World Tour	261	82
Mario Party Island Tour	257	81
Mario & Luigi Dream Team Bros	**250**	**92**
Mario se sumerge en los sueños de Luigi en el juego de rol con más sentido del humor de 3DS. Sus combates por turnos son divertisísimos gracias a los disparatados ataques de Luigi.		
Mario Vs. Donkey Kong TP	272	78
Metal Gear Solid Snake Eater 3D	233	92
Mighty Gunvolt (eShop)	272	79
Mighty Switch Force (eShop)	231	85
Mighty Switch Force 2	250	85
Mutant Mudds (eShop)	237	83
Monster Hunter 3 Ultimate	246	91
Monster Hunter 4 Ultimate	270	93
Naruto Shippuden 3D The New Era	224	79
Need for Speed The Run	230	85
New Art Academy	238	80
New Style Boutique	241	83
New Super Mario Bros. 2	**238**	**93**
El héroe vuelve a su género favorito, las plataformas, en un título 2D con la mecánica de siempre... ¡y más monedas que nunca! ¿Podrás coger un millón? Y con cooperativo local.		
OlliOlli (eShop)	272	80
One Piece Unlimited World Red	262	82
Paper Mario Sticker Stars	242	93
Persona Q	268	87
Phoenix Wright Ace Attorney DD	254	85
Pokémon Rubí Omega / Zafiro Alfa	268	92
Pokémon Shuffle (eShop)	271	75
Pokémon X & Y	253	96
Pr. Layton Máscara de los Prodigios	240	92

Nombre	Número	Nota
Pr. Layton y los Ashalanti	**255**	**93**
La aventura definitiva del Profesor Layton, con más puzles, la exploración más completa... y la historia que cierra su segunda trilogía. El mejor de la serie, y un cierre perfecto.		
Project X Zone	249	78
Pullblox (eShop)	231	87
Puzzle Bobble Universe	225	73
Pilotwings Resort	222	85
RAdar Pokémon (eShop)	241	75
Rayman 3D	222	77
Rayman Origins	236	85
Resident Evil Revelations	**231**	**92**
La saga Resident Evil encuentra el equilibrio perfecto entre terror, supervivencia y acción en una gran aventura compatible con el Circle Pad. Y con modo extra para dos jugadores.		
Resident Evil The Mercenaries 3D	225	83
Rhythm Thief	234	85
Rune Factory 4 (eShop)	269	82
Shantae & The Pirate's Curse	270	80
Shin Megami Tensei IV	268	90
Skylanders Trap Team	266	85
Siesta Fiesta (eShop)	264	90
Sonic & All-Stars Racing Trans.	245	78
Sonic Generations	229	90
Sonic Lost World	254	78
Spirit Camera La Memoria Maldita	236	70
StarFox 64 3D	227	91
Street of Rage 3D Classic (eShop)	257	85
Super Pokémon Rumble	230	77
Super Mario 3D Land	229	95
Super Smash Bros. for 3DS	266	96
Super Street Fighter IV	221	94
Tekken 3D Prime Edition	232	90
Tetris Ultimate	268	80
Theatrhythm Final Fantasy CC	265	88
The "Denpa" Men 3	262	84
Tomodachi Life	262	90
Ultimate NES Remix	267	86
VVVVVV (eShop)	236	90
Virtue's Last Reward	246	88
Xenoblade Chrocicles 3D (New 3DS)	272	91
Zelda A Link Between Worlds	**255**	**95**
El regreso al mundo de A Link to the Past ha resultado tremendamente innovador. Estamos ante el juego de Zelda mas abierto que se ha diseñado para esta generación.		
Zelda Majora's Mask 3D	270	94
Zelda Ocarina of Time 3D	224	96

TOP 10
USOS GENIALES DEL GAMEPAD


1 Nintendo Land (Wii U)


2 Affordable Space Adv. (Wii U)


3 Wii Party U (Wii U)


4 Game & Wario (Wii U)


5 Mario Party 10 (Wii U)


6 Captain Toad (Wii U)


7 Batman Arkham City (Wii U)


8 Wonderful 101 (Wii U)


9 Wii Fit U (Wii U)


10 Wii Sports Club (Wii U)

➲**Jugamos en la pantalla** del Gamepad, dibujando caminos para guiar a Kirby.



➲ PLATAFORMAS
➲ HAL
➲ 8 de MAYO

Kirby y el Pincel Arcoíris

Jugador, no hay camino... ¡se hace camino con el stylus!



amiibo al poder

Kirby y el Pincel Arcoíris será compatible con tres figuras amiibo: las de **Kirby** (que nos dotará de impulso infinito), **Rey Dedede** (más salud) y **Meta Knight** (más resistencia a los ataques).

Es uno de los iconos marca de la casa que aún no han debutado en Wii U... pero ya falta muy poco para que lo haga. Kirby llega al Gamepad con un look aún más pasteloso que de costumbre ya que... ¡todo estará hecho de plastilina! La trama se centrará en recuperar el color de Dreamland capturado en otra dimensión. Y para ello nos acompañará Eline, maga con pinta de pincel que dibujará las cuerdas por las que se moverá Kirby.

Subsaga pincel

Hace casi exactamente una década, Kirby debutó en DS con un juego que exprimía a fondo la función táctil de la pantalla inferior. Kirby y el Pincel del Poder sorprendió porque no manejábamos directamente al prota, sino que dibujábamos caminos para que se desplazará por ellos gracias a la gravedad y la inercia. Este juego de Wii U recupera ese sistema: jugamos en el mando trazando caminos, y mirar a la tele solo tiene sentido en el multijugador: con mandos de Wii, se nos unirán hasta tres compañeros manejando Waddle Dee con un control muy tradicional. Además del modo Historia, habrá 48 desafíos de un minuto, en los que tendremos que alcanzar cada uno de los 4 cofres del nivel en menos de 15 segundos. Ideal para mejorar el dominio del stylus. ●

Primera impresión

Su mecánica de juego, divertida e intuitiva.

Parece tirando a corto, pero habrá secretos.


pág 54 FOSSIL FIGHTERS


pág 56 LEGO JURASSIC WORLD







Kirby no se zampa a sus enemigos, pero se transforma, por ejemplo en tanque.



KIRBY DEBUTA EN WII U CON UN PLATAFORMAS DIFERENTE, PERO QUE DESAFÍA NUESTRA HABILIDAD TANTO COMO CUALQUIER OTRO





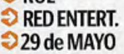
Pulsando sobre Kirby, el héroe gana impulso, algo fundamental para ir avanzando.

MAGIA A RAUDALES

Que Kirby recupere la mecánica de uno de sus mejores juegos, El Pincel del Poder, es de por sí una gran noticia. Pero además la estética de plastelina y la calidad gráfica del juego lo elevan a un nuevo nivel del encanto y aventura.



➲**Estos dinos** se llaman Vivosaurios. Tienen ataques y poderes alucinantes, y un aspecto genial.



➲ ROL
➲ RED ENTERT.
➲ 29 de MAYO

Fossil Fighters: Frontier

¡Se acerca la hora de los dinosaurios!



En busca del fósil

El desarrollo del juego será variadísimo y aprovechará las características de 3DS. Por ejemplo: con **el stylus** limpiaremos los fósiles en **la pantalla táctil**. ¡Cuidado, cuando más porcentaje recuperes, más fuerte será tu dino!

¿Qué puede haber mejor que un dinosaurio? Son grandes, son fuertes y tienen... ¡¿superpoderes?! Pues los de Fossil Fighters sí: en el mundo de este juego a los dinos se les llama Vivosaurios, y son bestias como las que conocemos pero de formas todavía más variadas, con alucinantes colores y ataques increíbles basados en distintas fuerzas elementales... Sí, ya sabemos lo que estás pensando: poder coleccionarlos y entrenarlos para que libren alucinantes combates sería increíble. ¡Fossil Fighters: Frontier será tu juego!

Coches y dinosaurios

El siempre exitoso concepto de exploración, coleccionismo y combates por turnos dará vida a un juego que, además, añade un montón de conceptos propios. El primero es que, para recorrer los mundos 3D del juego, conduciremos vehículos de cuatro ruedas que también personalizaremos y mejoraremos poco a poco, potenciado su velocidad, su resistencia a los ataques o su capacidad para transportar fósiles. Sí, porque la manera de conseguir dinosaurios será buscar sus fósiles e intentar recuperarlos lo más íntegros posible, para luego revivir a las criaturas. Y lo demás te lo puedes imaginar: una vez tengas tus dinos, podrás entrenarlos para que evolucionen y se hagan más fuertes. ¡Que empiece el combate!

Primera impresión

☺ **Dinosarios, y coches, y combates y aventuras...**
☹ **Su estética, bastante enfocada al público infantil.**

LOS DINOSAURIOS DE FOSSIL FIGHTERS SERÁN COLORIDOS Y MUY PODEROSOS







Con el radar localizaremos los fósiles: ¡corre a por ellos y huye de los dinos salvajes!



Los combates serán por turnos y entre dinosaurios de diferentes clases, cada una con sus fortalezas y debilidades.

Habrá multijugador para seis, tanto online como en red local. ¡Entrena mucho para estar a la altura!

Los elementos de conducción darán un toque muy dinámico y emocionante a nuestra búsqueda de fósiles.



La estética manga y el diseño de los dinosarios, muy fantástico, serán puntos a favor.

DINOS CON POTENCIAL

En un primer contacto, Fossil Fighters: Frontier es un juego sorprendente: en poco tiempo conduces, exploras, recuperas fósiles y tienes tus propios dinos con lo que combatir. Si el desarrollo mantiene ese ritmo, podemos estar ante un gran éxito inesperado. ¡Otro más de 3DS!





LEGO Jurassic World recreará todas las escenas emocionantes de las cuatro películas de la serie, incluida esta mítica persecución de Parque Jurásico.



Se reproducirán Isla Nublar e Isla Sorna, y por supuesto jugaremos con los protas de las pelis, como el paleontólgo Alan Grant o el millonario John Hammond.







Wii U
- AVENTURA
- WARNER
- JUNIO

LEGO Jurassic World

La vida se abre camino en Wii U, ¡a mordiscos!

El 12 de junio... ¡se desata la dinomanía! Ese día llega a los cine Jurassic World, la cuarta y esperadísima entrega de la saga jurásica producida por Steven Spielberg, y semejante acontecimiento tenía que reflejarse en Wii U de una manera monstruosa: con un nuevo juego de LEGO que abarcará las cuatro peliculas, y que llegará el mismo junio con todos sus protagonitas... ¡y sus dinosaurios!

Naturaleza salvaje

Lego Jurassic World se desarrollará en las dos islas de las pelis, Nublar y Sorna, y mantendrá el clásico desarrollo de los LEGO, una mezcla de acción, saltos y sencillos puzles protagonizada por más de 100 personajes. Sí, todos los protas de la peli serán jugables, pero queda una duda: ¿lo serán los dinos? Parece que al menos los pequeños sí, porque se ha confirmado que los manejaremos en algunas secuencias de persecución... Si, una de las novedades del juego serán varias escenas de huida en las que correremos o conduciremos para escapar de los dinos. Otra duda que nos queda: ¿serán Isla Nublar e Isla Sorna grandes escenarios abiertos? Las informaciones de Warner parecen insinuarlo, pero no lo confirman... ¡Estaremos atentos!

Primera impresión

- ¡Dinos de todas clases!
- ¿Será de escenario abierto?



GamePad y también en 3DS

Como en anteriores LEGO, esperamos **mapa interactivo** en el Gamepad y opción Off-TV. Ah, y también habrá **versión para 3DS**. Ojalá sea una buena conversión, no como otros juegos de LEGO...





La recreación de secuencias clásicas como vídeos llenos de humor está garantizada. ¡Esto es un juego de LEGO!





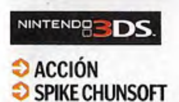












- ACCIÓN
- SPIKE CHUNSOFT
- MAYO



Acción portátil

La acción se desarrollará en la pantalla superior, mientras que en la táctil visualizaremos mapas y menús. Además, será compatible con **la Palanca C** de New 3DS y con el Circle Pad Pro de los otros modelos.

Attack on Titan Humanity in Chains

Enfréntate a la mayor amenaza de la humanidad en las pantallas de tu 3DS.

Este manga/anime (aquí conocido como Ataque a los Titanes) se ha convertido en uno de los más populares de los últimos tiempos. Muy pronto tendremos un prometedor juego de acción en la eShop de 3DS, en el que controlaremos a los principales héroes (Eren, Mikasa, Armin, Levi, etc.) a través de reconocibles escenarios del manga y la serie, donde nos enfrentaremos a los imponentes titanes.

La humanidad en peligro

Ataque a los Titanes transcurre en un sombrío futuro, en el que unas gigantescas y misteriosas criaturas (conocidas como titanes) han llevado a la humanidad al borde de la extinción. Los supervivientes de esta catástrofe han vivido refugiados tras unos muros durante un siglo, pero de repente se ven forzados a una dura lucha para defender el poco territorio que les queda. Nuestros protagonistas, que han vivido toda su vida en el interior de los muros, no conocen nada del exterior, pero como miembros del Scout Regiment no sólo tendrán que defender su hogar sino también explorar fuera de él, en zonas infestadas de titanes. Eso sí, podremos contar con ayuda para esta peligrosa tarea, pues el juego incluirá cooperativo (tanto local como online) para hasta 4 jugadores. ¡Ah!, y ya podéis descargar gratis de la eShop los dos primeros capítulos de Ataque a los Titanes, ¡hacedlo ahora para descubrir una de las mejores series de animación japonesa!

Primera impresión

- **Divertido y con online.**
- **Textos en inglés.**



EL DATO
Apareció en Japón en 2013, pero esta es una segunda versión que incluye muchas mejoras

We Love SEGA 3D Classics

Con la llegada del excepcional Out Run, la colección SEGA 3D Classics para 3DS está a punto de completarse. Estos son los títulos que la integran, arcades clásicos que llegan en conversiones excepcionales.



Ya disponible
Versión original: Recreativa, 1988

3D Galaxy Force II

El espacio es más profundo que nunca... gracias al efecto 3D.

Es un clásico porque... la recreativa era una versión mejorada del primer Galaxy Force, y fue el culmen de **los arcade "tipo Space Harrier"** de SEGA. Seis fases de acción espacial muy difíciles.

Mejoras y extras: Simula las dos cabinas de recreativa y permite aumentar la velocidad de **regeneración del escudo** y reducir el daño de los impactos. ¡Lo agradecerás!



En este furioso arcade hay que conseguir "combos" de enemigos derribados para rellenar nuestro escudo.





3D Altered Beast

El arcade que liberó a tu bestia interior.

Ya disponible
Versión original: Recreativa, 1988

Es un clásico porque... es **un beat'em up** de desarrollo típico (y un poco repetitivo), pero sorprendió con un apartado gráfico espectacular y las **transformaciones** de su héroe (una diferente en cada nivel: hombre lobo, hombre dragón, oso...). Fue juego de lanzamiento de Megadrive, lo que aumentó su popularidad.

Mejoras y extras: El principal extra es un nuevo modo en el que la transformación de cada nivel es **aleatoria**, lo que nos obliga a jugar en función de los poderes del monstruo en el que nos convertimos.



3D Streets of Rage

Un paseo salvaje por las peligrosas calles de Megadrive.

Ya disponible
Versión original: **Megadrive, 1991**



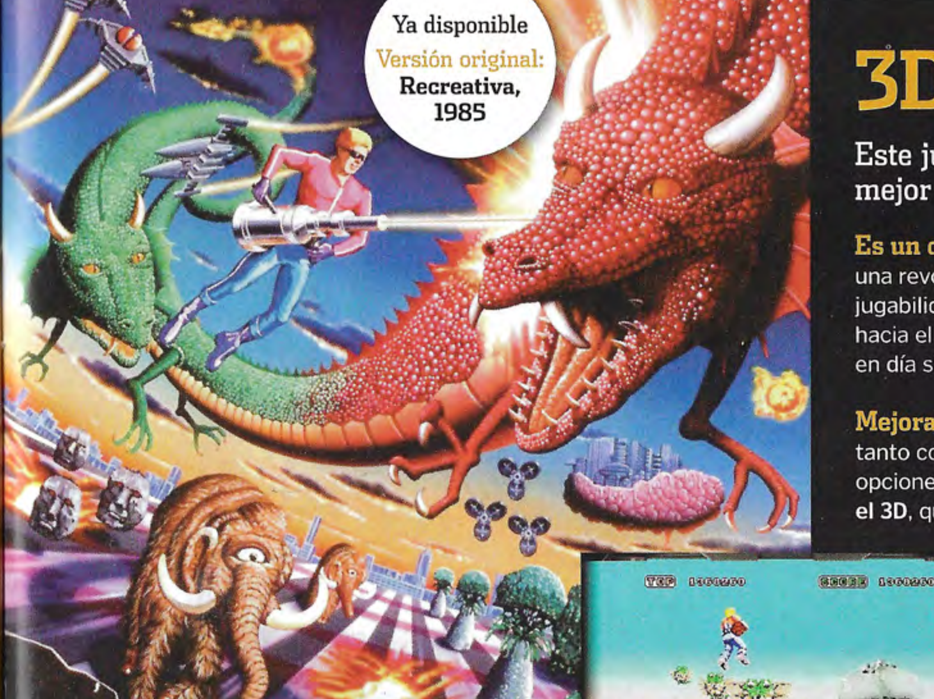
Es un clásico porque... Más que clásico, es todo un icono de Megadrive. En 1990, Super Nintendo había llegado a tierras japonesas con Final Fight de Capcom como una de sus estrellas, y SEGA necesita un beat'em up del estilo **"yo contra el barrio"** a la altura. Lo consiguió con este título, en el que tres polis (Axel, Adam y Blaze) se enfrentaban al crimen organizado. Las diferencias entre los protagonistas, **el modo a dobles** (que se mantiene en esta conversión) y algunos momentos espectaculares lo convirtieron un todo un "crack".

Mejoras y extras: Además del efecto de tele de tubo que comba la imagen como lo hacían esos televisores, se añade el nuevo modo **Puños de la Muerte**, en el que basta un solo golpe para acabar con cualquier enemigo y la posibilidad de jugar a las versiones japonesa u occidental del cartucho.





Ya disponible
Versión original: **Recreativa, 1985**



3D Space Harrier

Este juego ya tiene 30 años, pero su mejor versión llega ahora.

Es un clásico porque... en su momento, fue toda una revolución de los **shoot'em up** al proponer una jugabilidad en la que el scroll de pantalla avanzaba hacia el fondo, de donde surgían los enemigos. Hoy en día sigue siendo un juego frenético y divertido.

Mejoras y extras: El control funciona de maravilla tanto con el stick como en su versión táctil, y existen opciones para regular su dificultad. Pero lo mejor es **el 3D**, que le sienta extraodinariamente bien.

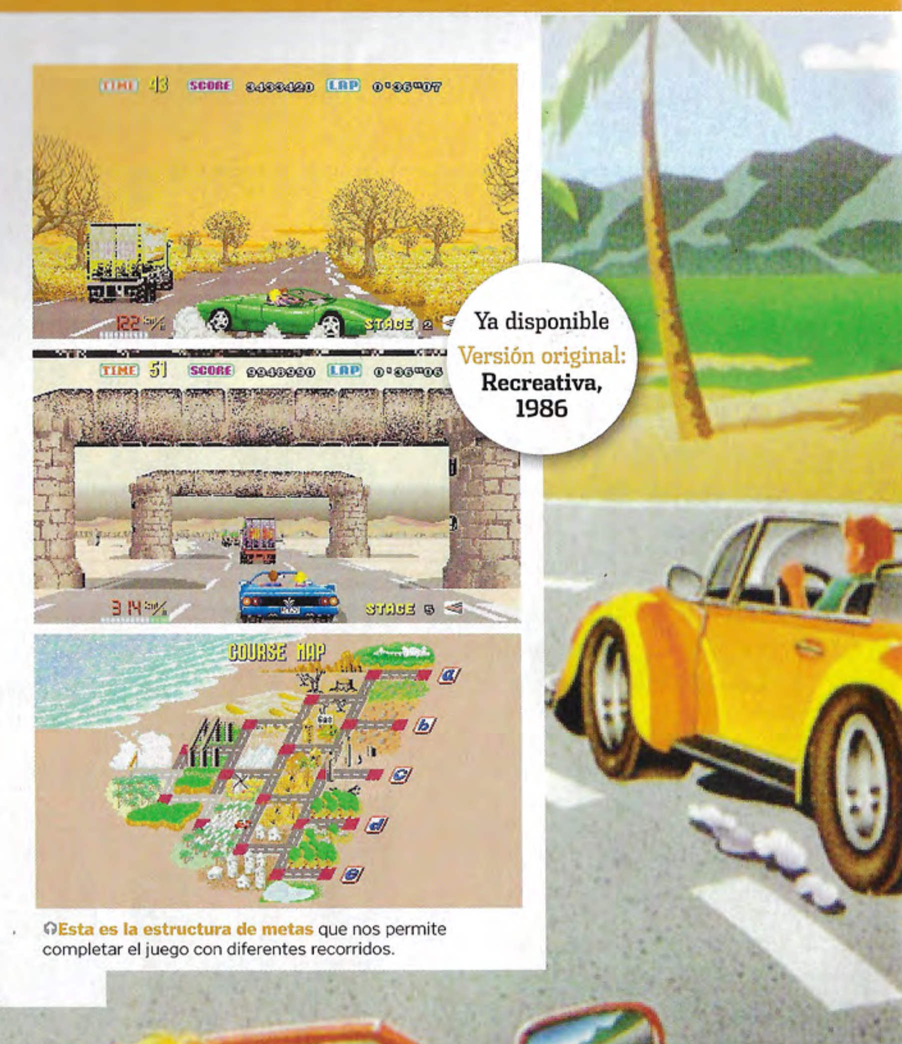


Outrun

El mítico juego del Ferrari Testarossa renace como nunca.

Es un clásico porque... ¿de verdad tenemos que decírtelo? Es uno de los arcade de velocidad más famosos de todos los tiempos. En su momento dejó con la boca abierta con sus gráficos y su **sensación de velocidad**. Y además añadió la bifurcación al final de cada fase: el camino de la derecha siempre era a una fase más fácil, de manera que podíamos avanzar por diferentes recorridos hasta **5 metas distintas**. Su mecánica contrarreloj se adapta perfectamente a sus trazados para ofrecer una experiencia arcade eterna.

Mejoras y extras: visualmente es un versión impresionante, a **60 frames por segundo** y con un efecto 3D genial. Se añaden además distintas opciones para ajustar la dificultad, y dos nuevas melodías que no desentonan en la ochentera e inolvidable banda sonora.



Esta es la estructura de metas que nos permite completar el juego con diferentes recorridos.

Ya disponible
Versión original: **Recreativa, 1986**





Ya disponible
Versión original:
Megadrive,
1993

3D Shinobi III

El ninja Joe Musashi vive su aventura más frenética y variada.

Es un clásico porque... fue el mejor de la serie. Explotó las cualidades de Megadrive para ofrecer una mezcla de **acción y plataformas** explosiva, sazonada con fases de scroll constante a lomos de un caballo o sobre un tabla de surf.

Mejoras y extras: Se incluyen las **dos versiones del juego** (occidental y japonesa), el efecto gráfico de tele de tubo y la posibilidad de elegir el sonido de las dos versiones de Magadrive (Mark I o Mark II).

Ya disponible
Versión original:
Megadrive,
1992

3D Ecco the Dolphin

Un delfín es el protagonista de una aventura ecologista... y difícil.

Es un clásico porque... su desarrollo único basado **en la exploración** y la búsqueda fue una refrescante sorpresa.

Mejoras y extras: Lo más destable es el modo **Superdelfín**, en el que somos invencibles y que anula la elevada dificultad.

3D Sonic the Hedgehog

El juego con el que se originó la leyenda del erizo azul.

Es un clásico porque... SEGA fue capaz de lanzar un juego que hacía sombra a Mario. Con una mecánica más veloz (en su momento nos parecía superrápida, pero lo cierto es que vista hoy nos damos cuenta de que esta "supervelocidad" se circuscribe solo a algunos momentos), el juego ofrecía **plataformas de calidad,** en niveles más verticales con diversos caminos a diferentes alturas, retos rejugables y unos gráficos que molan aún hoy.

Mejoras y extras: Se incluyen las versiones occidental y japonesa del juego, efectos 3D y tele de tubo y un añadido jugable: el **Spin Dash**, movimiento que debutó en Sonic 2 y que permite al erizo comenzar a girar y salir disparado desde una posición estacionaria. Desactívalo si prefieres jugar como en el original.







Sonic sorprendió por la velocidad de juego de zonas concretas de los niveles. Hoy ya no parece tan frenético, pero sigue siendo un plataformas profundo y desafiante.





Ya disponible
Versión original:
Recreativa, 1987

3D After Burner II

El F-14 Tomcat nos convirtió en auténticos ídolos del aire.

Es un clásico porque... se trata de una de las grandes joyas de los tiempos en los que SEGA era una de las reinas de los salones recreativos. A través de 24 fases, cortas pero intensísimas, volamos hacia el fondo de la pantalla, esquivando los misiles enemigos y, al mismo tiempo, fijando a **los aviones rivales** para dispararles con nuestros misiles rastreadores. Un desarrollo frenético en el que solo podemos sobrevivir frenando o acelerando nuestro avión cuando haga falta, o realizando "rizos" para esquivar los ataques en el último momento. Y aún así, reza, porque todo se mueve muy deprisa.

Mejoras y extras: además de los marcos de los dos muebles de la recreativa (con sus sonidos característicos emulados), la mejor adición es el un modo especial que se desbloquea al supera el juego y en el que no tenemos "continues", pero sí una especie de **tiempo bala** de uso limitado que es la única forma de salir ileso de la batalla.









3D Thunder Blade

La máquina de guerra perfecta es, esta vez, un helicóptero.

Es un clásico porque... SEGA se inspiró en la peli "El Trueno Azul" para ofrecernos otro arcade aéreo que, en este caso, alternaba zonas con el típico **scroll vertical** con otras en las que avanzábamos hacia el fondo de la pantalla a lo After Burner.

Mejoras y extras: Además de los habituales, tendremos cinco niveles de dificultad (de fácil a infernal) y **un nivel extra** con un jefe completamente nuevo.

Próximamente
Versión original:
Recreativa, 1987



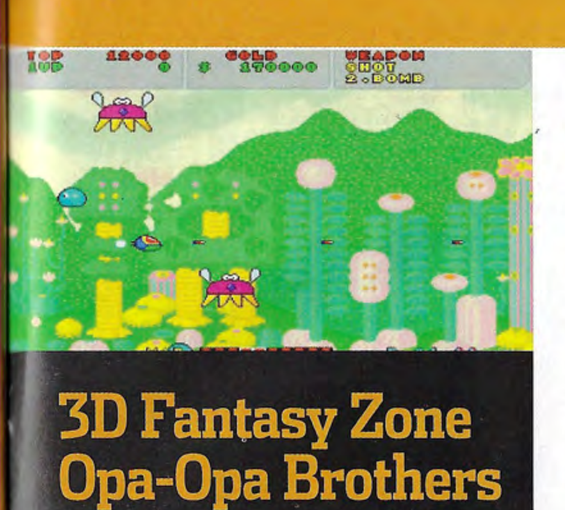
3D Super Hang-On

Ejemplo perfecto de arcade sencillo pero muy retador.

Es un clásico porque... en los 80, cuando en los recreativos alguien se refería a "el de las motos", estaba hablando de este juego. **Super Hang-On** nos propone tres recorridos, cada uno con diferente dificultad y número de etapas, en los que luchamos contra el crono. Si llegamos a la meta de la etapa ganamos segundos para seguir corriendo. Y el juego no añade nada más a su mecánica, salvo más motos para esquivar y giros más chungos en cada trazado. Y, aún así, jugado hoy, es increíblemente adictivo y **tremendamente emocionante**. Maravillosa esencia arcade.

Mejoras y extras: incluye las dos versiones del arcade, con el movimiento de los muebles reales simulado inclinando la imagen. Podemos adaptar la dificultad y, por supuesto, escuchar los temas de la banda sonora, maravillas MIDI de **rock ochenteno**. El 3D le sienta como un guante y nos viene bien para distinguir cuando vamos a colisionar con otras motos.





3D Fantasy Zone Opa-Opa Brothers

Este juego de naves es difícil, exigente... ¡y taaaaaan mono!

Es un clásico porque... su estética "cute" y su protagonista, la nave con piernas **Opa-Opa**, dieron personalidad a este "shooter" horizontal.

Mejoras y extras: Una vez acabada la aventura, puedes rejugarla con **Upa-Upa**, más rápido, y difícil de controlar, que su hermano.

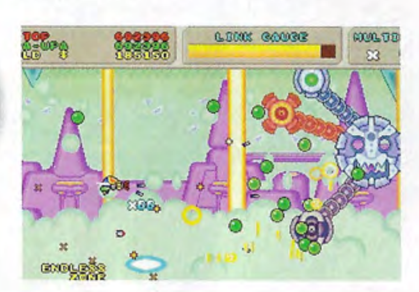
Ya disponible
Versión original:
Recreativa, 1986

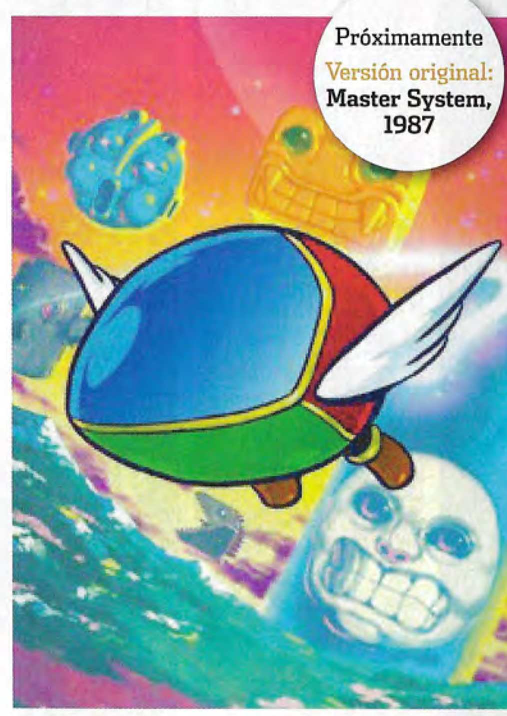
3D Fantasy Zone 2

El carismático Opa-Opa afronta su aventura definitiva.

Es un clásico porque... la secuela recuperó el desarrollo del original, pero con **niveles más largos** (divididos en diferentes zonas, a las que accedemos por portales que quedan al descubierto al acabar con algunos enemigos) y mejores gráficos.

Mejoras y extras: el extra principal será el **Endless Mode**, un nuevo modo ambientado en el país Link Loop y que será todo un reto para los expertos, además de las típicas opciones de configuración.





Próximamente
Versión original:
Master System, 1987

Ya disponible
Versión original:
Recreativa, 1987

RETRO REVIEW

N64 se estrena en la eShop de Wii U con dos juegos: **Super Mario 64** y este otro plataformas tan mono.



- eShop Wii U
- Plataformas
- Rare
- N64
- 1999
- 9,99 €
- 1-4 jugadores

EN SU DÍA DIJIMOS:
"No aburre nunca, el ritmo es muy ágil, es divertido, tiene momentos de risa, dura mucho, mucho tiempo. Es el juego de plataformas más grande y completo de todos los tiempos".
Nota: 97

NUESTRA OPINIÓN
Un plataformas 3D "de los que ya no quedan". Exige habilidad y explorar cada palmo de nivel para descubrir secretos. La cámara es mejorable y al principio despistan tantas cosas por hacer, pero es un juego muy disfrutable.

Nota 85



En Donkey Kon 64 exploramos ocho grandes mundos plataformeros con cinco miembros de la familia Kong: Donkey, Diddy, Lanky, Tiny y Chunky. Alternar las habilidades de cada uno es imprescindible.



El juego es variadísimo, añadiendo minijuegos, zonas de vagonetas y hasta arcades ocultos.



Los kremlings vuelven a ser los grandes enemigos de los Kong... bueno, y los saltos complicados, claro.

Donkey Kong 64

Un plataformas de dimensiones bestiales.

A finales de los 90, Rare demostró un dominio de las capacidades técnicas de Nintendo 64 igual o incluso superior al de la propia Nintendo. Con juegos como Banjo-Kazooie o Diddy Kong Racing superó en calidad gráfica (aunque no en diversión) a clásicos como Super Mario 64 o Mario Kart 64. Y con esta aventura, el primer y hasta ahora único plataformas de Donkey Kong en 3D, se propuso alcanzar cotas aún mayores.

La familia al completo

Utilizando el extra de memoria RAM que proporcionaba el Expansion Pack (sin el cual el juego no funcionaba), Rare creo una aventura enorme, con 8 grandes mundos que solo podían explorarse totalmente recorriéndolos con cada uno de los 5 monos protagonistas, de habilidades muy diferenciadas. Tal era el tamaño de la aventura, que algunos jugadores se sintieron desorientados al principio ante tantos tipos de items distintos para coleccionar, pues no estaba claro para que servía cada uno. Pasada la confusión, quedaba un gran plataformas, cuya cámara hoy resulta un poco incómoda, pero que conserva carisma y mucha diversión.

5 Datos



Rare ganó fama mundial con un juego de Donkey: el clásico Donkey Kong Country (SNES, 1994), maravilla técnica y jugable.



En 1998 la compañía lanzó Banjo & Kazooie. En su momento fue el juego de consola con mejores gráficos. Un plataformas 3D inspirado en Super Mario 64 pero con personalidad.



Sin embargo, el mayor éxito de Rare se había forjado en otro género: en 1997 había lanzado 007 Goldeneye, un juego a años luz de cualquier otro "shooter" de consola.



Entre los secretos de DK64 está la inclusión del Donkey Kong original (arcade, 1981). Y es obligatorio pasárselo para acabar el juego.



Tras separarse de Nintendo, Rare perdió su estrella. Su última obra en una consola de la Gran N fue la versión de Diddy Kong Racing para DS, ya con el estudio en manos de Microsoft.

Disfruta de tu revista favorita

en formato **digital**

Smartphone • Tablet • Apple Mac • Windows PC



Comunidad

Las seis páginas de este mes no pueden venir más cargadas de cosas, pero sobre todo queremos destacar el test pokémon... ¡un desafío solo para auténticos entrenadores!

Galería de arte

Estos son los dibujos más espectaculares que hemos encontrado en la comunidad de Art Academy.

Los cracks del GamePad



Pedazo obra de arte la de *CoKoala99*, este maestro del puntero que se ha currado el paisaje de Zelda Wii U con este alucinante nivel de detalle. Al menos nos sirve para hacer algo más llevadera la espera del retraso...



Super Smash Bros es otro que sigue en boca (y puntero) de todos con dibujacos como este del japonés hamap5835, que pronto tendrá que sumar a Ness y Mewtwo a esta estampa. Genial uso de las sombras.



Si Splatoon fuese un manga, luciría así de chulísimo, gracias al talento artístico del usuario *chiro0922*, que ha retratado a la joven Inkling en plena huida de los babosos octolings. Qué ganas de que llegue este juegazo.



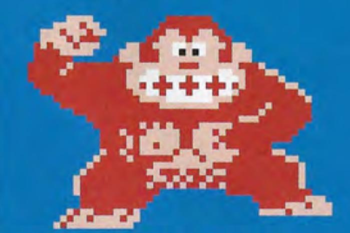
Xenoblade Chronicles 3D ya está dándolo todo en New 3DS... y en Miiverse. Mirad qué maravilla de homenaje al mundo de Monolith se ha marcado *miniamet*. Hemos visto pocos dibujos con tanta profundidad.

SE BUSCA



Estrenamos nueva sección, en
os contaremos las últimas no
novedades del país del sol na
la tierra de Nintendo y cun
incontables hitos en la histo
los videojuegos.

Buscando a Toad (nº 271)
Qué, os lo pusimos difícil, ¿eh? Aquí está la solución al gran misterio: Toad se escondió dentro de la segunda "O" de 'Conexión con Japón', nuestra sección de estreno. Enhorabuena a los 20 primeros linces que lo encontrasteis con el hashtag **#BuscandoaToad.**



Y este mes: Donkey
El gorilaco no sólo está de actualidad por su nuevo Mario vs Donkey o el regreso de DK 64 a la CV de Wii U. ¡Hay uno escondido entre las páginas de este número! Si le veis, hacedle una foto y subidla a Twitter junto a la etiqueta **#BuscandoaDonkey**.

Los más rápidos del mes pasado

- Óscar Bownster
- Wither Constipao
- Iván [Another hylian]
- [-/elena
- Manuel Martín Vázque
- grougore_Rafa
- Lovelito
- Alexandre Luis
- juanito
- Joseac12
- cristina sánchez
- Monica de la Riva
- Tori-chan
- Ignacio
- Alvinoconvino
- Itachi1799
- Marcos Martínez
- Irune Zabala
- Javi González XXV
- BFan



Nintendo®

Nintendero del mes

"Empecé cuando en Youtube sólo había gatitos".



OMEGA KAY

Nombre real: **Javier Yépez**
Edad: **25 años**
Ciudad: **Montoro (Córdoba)**
Canal de Youtube: **OmegaKay**
ID de Miiverse: **OmegaKay**

¿Cómo se hizo OmegaKay nintendero? ¿Y youtuber?
Visitando la casa de mi primo hermano, al que le compraron el Zelda de NES; le dedicábamos mucho esfuerzo porque no entendíamos nada. Lo de Youtube, al contrario que todos, no vino por moda, yo empecé en el 2011 cuando esta web sólo servía para subir vídeos de gatitos y caídas. Por mucho que buscara a un español hablar de Nintendo, sólo encontraba a ingleses, así que me dije: "¿por qué no lo hago yo?". Desde entonces, lo que más me gusta hacer es expresar mi opinión y compartir mi amor por Nintendo con todo el mundo.

¿Qué juego te marcó más y cuál te decepcionó?
Me marcó Sonic Adventure 2 Battle para GC, y no digo GameCube por hablar solo de Nintendo, sino porque la primera vez que lo jugué fue en esta consola y no en DreamCast. Es uno de los juegos que más horas he echado en mi vida, sin duda de los mejores Sonic hasta el día de hoy. Y como decepción, casi cualquier Sonic tras Generations. Ya no saben por dónde cogerle.



Mis juegos favoritos son, aparte de Zelda Ocarina, Sonic Adventure 2 Battle y Smash Bros Melee.

¿Qué son para ti tus 30.000 suscriptores?
Una familia, ¡incluso se preocupan por mi estado de ánimo y salud! A muchos de ellos los reconozco por sus avatares en Twitter y Youtube, a los más veteranos por sus nombres; es imposible acordarse de cada uno de ellos pero sé que están ahí, chicos y chicas que me siguen por mi forma de ser. Algunos inspirados por mí se han creado sus propios canales y eso es un honor enorme. Para mí, son más que simples seguidores, son amigos con los que puedo contar si tengo dudas, me cuesta seguir o estoy mal de ánimo.

¿Qué aconsejas a quienes quieran vivir de Youtube?
Que no os ciegue el dinero, el conseguir más cada mes. Siempre mira hacia arriba y no a los lados, consigue todo lo que te propones sin excederte ni flaquear, apoyándote en tus seguidores. Sin ellos no somos nadie.

¿Cuál es tu mayor sueño en este mundillo?
Creo que ser reconocido, y aparecer en una revista como esta, a la que sigo desde pequeño, ya ha cumplido una gran parte de mis sueños como youtuber, ¡así que os doy las gracias! Aun con eso, los youtubers siempre quieren más de lo que tienen y yo no soy menos: mi meta es llegar a los 100.000 suscriptores.



Mis tres personajes favoritos son, en este orden, Luigi, Sonic y Mario.

¿Qué juegos esperas con más ansias para 2015/16?
¡Splatoon! ¡Tengo unas ganas enormes de llenaros de tinta a todos! Y también Xenoblade Chronicles X para recorrer sus gigantescos mapas; el nuevo Fire Emblem de 3DS, que tiene una pinta increíble; y Code Name S.T.E.A.M., como fan de los turnos y los RPG.

¿A qué otros nintenderos nominarías para aparecer en esta sección?
Nomino a DonTomasGamer, El Templo del Tiempo (Kopurista) y Johnny13 Games Room.



Estado: en línea

Por Gustarfox

Ha sido la noticia del mes, del año y del lustro: Nintendo nos ha invitado a su grupo de WhatsApp. Cuando anunció su entrada en el mercado de los teléfonos móviles, recordé la respuesta que me dio el legendario Takashi Tezuka (el otro padre de Mario) cuando, en 2012, le pregunté si veríamos a Mario en un smartphone: «No puedo imaginármelo. ¿De verdad querrías un Mario 100% táctil?». Quizá a Mario clásico no, pero sí imaginé un Mario Vs Donkey, un Dr. Mario modernizado o esos geniales minijuegos táctiles que incluía New Super Mario Bros. También arrasarían WarioWare, Rhythm Paradise, NES Remix o puzles al estilo Layton (descanse en paz); juegos "touch & play" ideados para echar partidas cortas, que para largas, siempre nos quedarán las consolas y la futura Project NX. No tengo miedo al cambio porque es más bien una evolución, como Raichu. No olvidemos que Nintendo inventó esta clase de juegos mucho antes de que existieran los smartphones, y ya ha sabido adaptarse a nuevos públicos con los llamados Touch Generations, como Brain Training o Nintendogs. Lo tiene todo para arrasar, sólo le falta una cosa: una regleta de enchufes que alimente el móvil, la 3DS y el GamePad a la vez, para que los tres puedan convivir como fragmentos de Trifuerza.



El bazar de Cranky

En mis tiempos sí que se vendían accesorios de calidad, no como los que sacan aquí todos los meses... ¡así que echa un vistazo a mi mercancía!





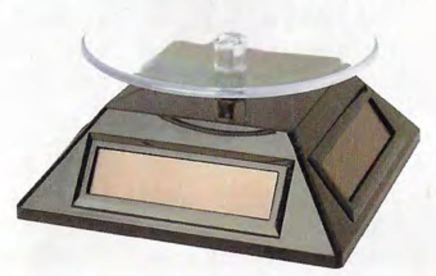


Pendientes de precio

Estas estupendas vitrinas de la marca Hori son la forma perfecta de proteger tus figuras amiibo de su mayor enemiibo: el polvo. Además, tienen el logo oficial inscrito en la base. Las habrá en dos tamaños distintos y llegarán a Japón en junio, ¡así que ya podéis ir reservándolas en Internet!

9,99 euros

El invento del siglo se llama Solar Spinner y es una peana giratoria para tus amiibo que funciona con la luz de tu lámpara. La podéis encontrar en Fnac... o mejor en Amazon, porque van a volar más que Pit.



13,05 euros

Mega Charizard impone algo menos con este peluchaco de 25 cm de altura, pero lucirá igual de impactante sobre tu almohada o sofá. Viene de Pokémon Center Japón y está en Amazon.



25,99 euros

Donkey Kong y Wario se suman a la gama de mandos especiales de GameCube para Super Smash Bros Wii U. Se conectan al Wiimote sin adaptadores. Yo os recomiendo el del mono, aunque no es ninguna lumbrera.

2000 estrellas

El CD de Kirby Triple Deluxe incluye 46 temas musicales más 3 piezas extra junto a un librillo con comentarios de los creadores.



3000 estrellas

La banda sonora de Super Mario 3D World consta de dos discos con 77 temas orquestados, y está en el Catálogo del Club Nintendo.



28,99 euros

Las fundas retro de Hori para 3DS son también compatibles con New 3DS e incluyen bolsillos para seis juegos, pero lo mejor es su diseño 8-bits de Super Mario Bros y Zelda. Ya no hacen juegos así.

El PokéTest

¿Te crees un maestro Pokémon? Échale Pokéballs y comprueba tu nivel de entrenador con estas preguntas. ¡Hazte con todas!



01 ¿Cuál de los siguientes Pokémon fue el primero que se creó?
- ☐ Pikachu
- ☐ Rhydon
- ☐ Bulbasaur

02 ¿Cuáles de estos Pokémon legendarios no son mitológicos?
- ☐ Mewtwo y Genesect
- ☐ Darkray y Celebi
- ☐ Grouden y Deoxys

03 ¿Cuántas películas de Pokémon se han realizado hasta hoy?
- ☐ 11
- ☐ 15
- ☐ 18

04 Los compañeros de Ash en la 10ª temporada de TV se llaman:
- ☐ Brock y Aura
- ☐ Brock y Misty
- ☐ Brock y Maya

05 ¿En qué generación no aparecen caña buena y caña mala?
- ☐ Cuarta
- ☐ Quinta
- ☐ Sexta

06 ¿Qué líder de gimnasio no pertenece a la región de Kalos?
- ☐ Lem
- ☐ Violeta
- ☐ Petra

07 Mew "sólo se aparece a los puros de corazón" en una de estas ediciones. ¿Cuál?
- ☐ Oro
- ☐ Zafiro
- ☐ Negro

08 ¿En qué año fue creado Pokémon?
- ☐ 1993
- ☐ 1995
- ☐ 1998



09 ¿Cuántos Pokémon existen en total?
- ☐ 651
- ☐ 721
- ☐ 832

10 ¿Qué Pokémon utiliza Erika, líder del gimnasio de Azulena?
- ☐ Weepinbell, Gloom y Tangela
- ☐ Gloom, Weepinbell y Vaporeon
- ☐ Tangela, Chikorita y Weepinbell

11 "Electrode, Digglet, Nidoran..." ¿Cómo sigue el Pokérap?
- ☐ Seaking, Jolteon, Dragonite
- ☐ Mankey, Venusaur, Rattata
- ☐ Gastly, Ponyta, Vaporeon

12 ¿Cómo se llaman las islas de la película 'El Poder de Uno'?
- ☐ Naranja
- ☐ Shamouti
- ☐ Isla Nueva

13 ¿Qué Pokémon se inspira en el mismo mito japonés que Naruto?
- ☐ Moltres
- ☐ Mewtwo
- ☐ Ninetales

14 ¿Cuál de estas ciudades no pertenece a la región de Sinnoh?
- ☐ Ciudad Olivo
- ☐ Ciudad Pirita
- ☐ Ciudad Pradera

15 ¿Cuántos Pokémon podíamos fotografiar en Pokémon Snap?
- ☐ 63
- ☐ 99
- ☐ 151

16 ¿En qué edición vimos al padre del protagonista por primera y única vez?
- ☐ Perla y Diamante
- ☐ Rubí y Zafiro
- ☐ Blanco y Negro 2

17 ¿Qué era exactamente MissingNo?
- ☐ Una leyenda urbana
- ☐ Un error del juego
- ☐ Una broma del programador

18 ¿Cuál de estas PokéBall es más potente (es decir, más efectiva)?
- ☐ Safari Ball
- ☐ Honor Ball
- ☐ Lujo Ball

19 ¿Qué Pokémon estuvo a punto de robarle el papel a Pikachu como mascota de la serie?
- ☐ Meowth
- ☐ Charmander
- ☐ Clefairy

20 ¿En qué se diferencia un Pikachu macho de una hembra?
- ☐ En las orejas
- ☐ En los mofletes
- ☐ En la cola

Tablón de Notas

¿Ha sido muy duro? Un entrenador como tú estará curtido en mil combates... ¿o no? Recuenta tus aciertos para descubrirlo:

Menos de 5: Slowpoke
Te quedaste en Azul y Rojo; ya va tocando evolucionar... a Slowbro.

De 5 a 9: Psyduck
Aunque andes un poco "pato-so", se ve que tienes bastante cabeza.

De 10 a 14: Ash
Para quitarse la gorra. Saliste de Pueblo Paleta para comerte el mundo... y vas por buena ruta.

De 15 a 17: As del frente de batalla
Bienvenido al club de los 'siete sabios'. Eres un Símbolo (de Oro) para las nuevas generaciones.

18 o más: Profesor Oak
Nadie sabe más de Pokémon que usted, maestro. Y la bata le queda mejor que al Profesor Abedul ese...

Soluciones

01: B. Rhydon. 02: A. Metwo y Genesect. 03: C. 18 películas. 04: C. Brock y Maya. 05: B. Quinta. 06: C. Petra. 07: A. Oro. 08: B. 1995. 09: B. 721. 10: A. Weepingbell, Gloom y Tangela. 11: B. Mankey, Venusaur, Rattata. 12: B. Islas Samouti. 13: C. Ninetales (el mito del zorro de nueve colas). 14: A. Ciudad Olivo. 15: A. 63 Pokémon. 16: B. Rubí y Zafiro. 17: B. Un error del juego. 18: A. Safari Ball (tiene un ratio de 1,5, frente a un 1 de las otras. 19: C. Clefairy. 20. C. En la cola (en las hembras, la punta tiene forma de corazón).



Juegos móviles

Por Roberto Ruiz Anderson

A mí también me gustaría hablar sobre la anunciada apuesta de Nintendo por el mercado de los juegos para smartphones. Sin duda, hay un gran mercado al alcance de la mano (nunca mejor dicho), y puede ser la puerta de entrada de muchos nuevos jugadores a los míticos universos de Nintendo y a sus carismáticos personajes. Sin embargo, tengo que reconocer que soy un poco escéptico con la estrategia que se está gestando para llegar a este mercado. Nintendo ha elegido como socio para esta aventura a DeNA, una empresa conocida por crear juegos free-to-play para móviles plagados de microtransacciones que interrumpen la partida y nos obligan a pagar para poder avanzar. Si a eso sumamos lo que hemos visto en el reciente Pokémon Shuffle para 3DS, podemos hacernos una idea bastante clara del tipo de juegos que editará Nintendo en móviles. Creo que nuestra amada compañía podría ofrecer un valor mucho mayor si simplemente adaptase clásicos como Super Mario Bros. o A Link to the Past. Está claro que Nintendo no quiere lanzar juegos en smartphones que hagan pensar a los usuarios que es innecesario adquirir sus propias consolas, pero no veo qué problema habría en relanzar ese tipo de clásicos. La verdad: me gustaría que Nintendo fabricase su propio smartphone, diseñado para jugar cómodamente como en una portátil.



El CarteRON

La última Nintendo Direct os tiene locos. ¡Resolvamos vuestras dudas!

Salva Gómez

Quería conseguir todos los de Super Smash Bros. ¿Se han confirmado ya todos los luchadores del juego?
Todos no. Los próximos en salir serán Jigglipuff, Greninja, Dr. Mario, Ganondorf, Palutena, Samus Zero Suit, Pit Sombrio, Olimar y los Pikmin y Bowser Jr. Además, se han anunciado figuras de los descargables Mewtwo y Lucas. Ojalá la colección se complete con todos los personajes jugables. ¡Tiene pinta!



Andrea Viejo

Super Mario 64 y DK 64 en la Consola Virtual de Wii U. ¿Habrá más descargables de Nintendo 64?
De momento solo se ha anunciado Paper Mario, aunque en el futuro habrá más juegos de la consola. Lo mismo pasa con DS: ya están disponibles Mario Kart DS y Wario WAre Touched, y se ha anunciado Yoshi's Island DS, pero también habrá más.



Ramón García

Estoy contento con Wii U pero, ¿hay juegos para adultos en el horizonte?
Sí, dos en concreto. Devil's Thrid, producido por la propia Nintendo, debería llegar este mismo 2015. Y, atención, se ha confirmado que, a finales de año, tendremos el deseadísimo Protect Zero 5 en nuestra país.



Patricia Calatrava

Ya tengo bastante exprimido Pokémon Rubí y Zafiro gracias a vuestra sección de comunidad. ¿Hay previsto otro juego de la serie en breve? ¿Tendremos que esperar a final de año?
Una aventura Pokémon tan profunda no, aunque ya tienes Pokémon Rumble World, del que hablamos en la siguiente carta. Pero te vamos a hacer dos recomendaciones. La primera es Fossil Fighters, que sale el 29 de mayo y que puede molarte bastante si te van los dinosaurios. Y, sobre todo, Puzzle & Dragons, que llega un poco antes, el día 8 del mismo mes. Puede ser el gran éxito inesperado de la temporada: es toda una fiebre en Japón, su ambientación es más adecuada para todos los públicos (Fossil es algo más infantil), y los combates-puzle son divertidísimos. Veremos si el tiempo nos da la razón, pero apostamos a que va a ser la sorpresa del año.

Roberto Sevilla

¿Me recomendáis Pokémon Rumble World?
Si te gusta el estilo de acción directa y sencilla de su predecesor, aquí lo tienes multiplicado por las 719 especies aparecidas hasta Rubí Omega



y Zafiro Alfa, pero lo más interesante son las nuevas opciones de interacción con otros jugadores por StretPass y conexión online, con visitas de otros jugadores a lo New Leaf. ¡Y es gratis en la eShop!

Sara Gómez

¿Se sabe algo de nuevos luchadores descargables para Super Smash Bros?
Lucas se acaba ucas se acaba de confirmar junto a Mewtwo como nuevos luchadores, y además tendrán



figuras amiibo, aunque aún queda una última tanda del "roster" principal, como el dúo Duck Hunt o Mr Game & Watch. Pero lo que más ha dado que hablar es la encuesta que podéis rellenar en su página oficial para elegir al próximo luchador. ¿Será Bayonetta? ¡Contadnos a quién vais a votar!

Enviadnos vuestras consultas, opiniones, fotos, dibujos, propuestas y todo lo que os inquiete a:

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

¡El cartero se encargará de que nos lleguen!



Zona Amiimods

Flipad con estas modificaciones que se han currado estos artistas.


Bowser Dorado, por blondgrl


Wolf O'Donnell por LuapLand


Captain Toad, por Abe Bhardwaj


Capitán Pikachu, por minisandmoreminis02


ZeldElsa (Frozen), por Meg Hinklein 2

Vuestro Top 10



1. S. Smash Bros Wii U
2. Inazuma Eleven Go!
3. Mario Kart 8
4. Monster Hunter IV
5. Majora's Mask 3D
6. Pokémon ROZA
7. Xenoblade Ch. 3D
8. Captain Toad
9. Bayonetta 2
10. Layton Vs Attorney

Estos han sido los resultados de vuestras votaciones para Wii U y 3DS. ¡Enviadnos las del mes que viene al email de la revista!

El Horóscopo de Katrina

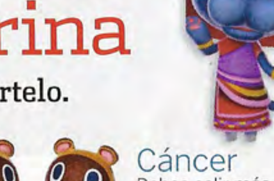
Un buen alcalde debe trabajar por el futuro... y yo voy a revelártelo.

Aries

¿Cómo piensas atraer visitas si tienes el museo más vacío que la nevera? Coge la pala y "beeeeeeee" a cavar fósiles. Perdón, es un tic nervioso.

Tauro

Físicamente, estás hecho un toro, pero te falta cambiar de aires para asentar la cabeza. Quizá sea el momento de redecorar tu casa y ver la vida de otro color.



Géminis
Un nintendero como tú no puede dejar pasar el DLC de Animal Crossing en Mario Kart 8. Pero no descuides tu pueblo de New Leaf o se te irán los vecinos.

Cáncer

Debes salir más de casa a estirar las piernas: pero a ese ritmo acabarás caminando hacia atrás. Te vendrá bien un café en la Cafetería de Fígaro.

Leo

Te aconsejo que cojas tu caña y te vayas de pesca, porque vas a conseguir la captura de tu vida. Con la recompensa, vas a vivir como un rey... de la selva.

Virgo

Las deudas te aprietan más que la faja. Ve a ver a Juana el domingo temprano y cómprale nabos para venderlos en la tienda de reciclaje.

Libra

Es hora de cambiar de look y la tienda de las Hermanas Manitas está en rebajas. Si lo haces, te auguro éxitos amorosos.

Escorpio

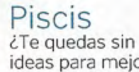
Por fin obtendrás esa medalla por la que has trabajado tanto... vamos, que vas a aprobar ese examen. ¡Al Club JaJa a celebrarlo!

Sagitario

Tienes las malas hierbas del césped que no se las salta un caballo. Deja tu casa en un segundo plano y notarás cómo tus vecinos te lo agradecen.

Capricornio

Sacude unos cuantos árboles no frutales y conseguirás 200 bayas, pero antes, no hagas el "cabra" y ven a hablar conmigo. Te daré suerte...

Acuario

Harás un viaje la isla, en cuyas palmeras encontrarás los escarabajos más raros si limpias el centro de arbustos y árboles. ¡Espero que repartas el botín conmigo!

Piscis

¿Te quedas sin ideas para mejorar tu pueblo? Pásate por la Casa de los Sueños para inspirarte... o prueba con Fantasy Life (que no salga esto de aquí).

Comunidad



¡Vuelve la sección dedicada a Inazuma Eleven! En esta primera entrega os daremos algunos consejos básicos sobre Chrono Stones. Participa en revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Tras pasarte el juego

Chrono Stones incluye el "post-game" más extenso que se haya visto en la saga. Tras los créditos finales, aún os quedan más aventuras futboleras por vivir.

Inazuma Japón Legendario
Nivel 55

Una vez superada la aventura principal, y tras presenciar los créditos finales del juego, os espera un encuentro muy especial. Vuestros rivales no son otros que... ¡el Inazuma Japón Legendario!



Han crecido mucho

Para enfrentaros a ellos, sólo tenéis que desplazaros al Estadio Camino Imperial cuando os hayáis pasado el juego. Este equipo está formado por los miembros del Inazuma Japón, la selección japonesa que protagonizó Inazuma Eleven 3... ¡pero ahora todos ellos son adultos, y tienen veintitantos años! ¿Conseguiréis superar con vuestra nueva generación de chavales a aquellos que alcanzaron la gloria hace unos años? Tras ganar el partido, podréis fichar a las versiones adultas de estos míticos personajes mediante el Fichatrón de la comunidad Reunión Legendaria, el cual encontraréis en la Torre de Inazuma del presente.



Desesperdidos
Nivel 65

Justo después de vencer al Inazuma Japón Legendario, aparecerá una nueva amenaza: unos misteriosos tipos, liderados por un tal Aster, que quieren acabar con el fútbol porque consideran que cualquier cosa que conduzca al conflicto debe ser eliminada.



Más héroes de Level-5

Tras este encontronazo, nuestros personajes llegan a una nueva zona: el Mundo Mosaico, "un batiburrillo de diferentes realidades". Allí conocen a Hiro y Van, personajes de Danball Senki, otra franquicia de Level-5 (inédita en nuestro país) que gira en torno a competiciones pilotando unos robots llamados LBX, y que engloba videojuegos, series y películas. De hecho, el argumento de esta subtrama está extraído de la película Inazuma Eleven GO VS Danball Senki W, un crossover entre ambas sagas. Tras avanzar en el Mundo Mosaico os enfrentaréis al equipo de Aster, los Desesperdidos, en un estadio en el que después de ganar aparecerá un Fichatrón con sus jugadores. Además, se espera que más adelante salgan contraseñas para fichar a Hiro (en Trueno) y a Van (en Llamarada).

Aullido Lunar / Nosfanáticos
Nivel 70

Cuando derrotéis a los Desesperdidos, id a la Caravana Inazuma MT. Allí os estará esperando Desmodus Drakul, del equipo de vampiros Nosfanáticos (en Trueno) o Wolfram Vulpeen, del equipo de lobos Aullido Lunar (en Llamarada).





Vampiros y lobos

Uno de ellos os retará a enfrentaros a su equipo en una nueva zona a la que podréis viajar desde la Caravana. Será un partido difícil, y tendréis que usar bien vuestras Armaduras y Miximax para ganar. Cuando lo consigáis, tendréis disponible la opción "Secreto" en Extras, mediante la cual podréis conectaros con usuarios de la otra versión y así desbloquear el equipo Criaturas de la Noche (una combinación del Aullido Lunar y el Nosfanáticos), entre otras sorpresas.

Cadenas de partidos extra



Tal como en anteriores entregas, las cadenas de partidos extra alargan enormemente la vida del juego. Cada una es una especie de torneo en la que os enfrentáis a equipos muy diversos y obtenéis recompensas muy jugosas.

- **Cadena Inicial**. Steve, en la Ribera del Río del presente, tras el cap. 3.
- **Cadena Averno**. Doble de Carlos, en Orleans (Francia medieval), tras el cap. 5.
- **Cadena Refriega**. Padre de Sor, en la Gran Llanura del Cretático, tras el cap. 9.
- **Cadena Decisiva**. Yoshinobu, en el Castillo Nijo del Kioto (Japón) de la era Edo, tras pasaros el juego.
- **Cadena de la Verdad**. Firewill, en la última planta del edificio principal del Raimon (presente), tras derrotar a los Desesperdidos.
- **Cadena Revolución**. Sabel, en el Estadio de la Isla Santuario, tras pasaros el juego.
- **Cadena Nostalgia**. Wintersea, en el edificio del Raimon (pasado), tras pasaros el juego.
- **Cadena Oculta**. Marina, en el chiringuito de la Bahía de las Conchas de Okinawa, tras vencer al Nosfanáticos o al Aullido Lunar.
- **Cadena Perdida**. Tori, a las afueras del Estadio Camino Imperial, tras vencer al Nosfanáticos o al Aullido Lunar.
- **Cadena Ultrasecreta**. En el castillo de Nagoya de la provincia de Owari (Japón) de la era Sengoku, tras conectaros a la otra versión mediante el Secreto.
- **Cadena del Abuelo**. Este misterioso personaje aparece en el Estadio Fútbol Frontier tras derrotar al Criaturas de la Noche (hay que utilizar el Secreto para ello).

Descargas



Siguiendo esta gran tradición, recibiréis nuevos contenidos gratuitos del juego cada viernes, ¡durante nueve meses! Sólo tenéis que entrar al Modo inalámbrico del menú principal del juego, y seleccionar la opción Descarga (necesitaréis tener vuestra 3DS conectada a alguna red WiFi). Tras realizar una nueva descarga, podéis comprobar cuáles son las novedades entrando a la partida y mirando el InaChat. Además, si tenéis activadas las notificaciones para este juego también recibiréis información cada semana en el menú de 3DS con las novedades disponibles.

Las descargas de Chrono Stones se estrenaron por todo lo alto con tres jugadores muy importantes: **Tezcat** (capitán del Oscuridad Ancestral), **Vladimir Blade** (el hermano de Victor, llegado de un universo paralelo en el que no sufrió ningún accidente y puede jugar al fútbol) y **Spotter** (el fiel perro de Arion, convertido en futbolista). Tras realizar la descarga, los tres están disponibles en la comunidad Club VIP de la última planta del edificio principal del Raimon (presente), aunque os avisamos de que los requisitos de sus Fichatrones no son cosa fácil.



Desde entonces han aparecido más jugadores por descarga, los cuales encontraréis en las comunidades Zagales Especiales y Zagalas Especiales de la planta baja del edificio principal del Raimon (presente). Además, también han llegado cuadernos de supertécnicas, y tras realizar la descarga sólo tenéis que hablar con el señor Veteran (en el dojo de la zona este del Raimon) para que os los entregue. ¡Tened por seguro que quedan un montón de grandes sorpresas por llegar!

Los consejos de Arion

Tomad nota de lo que tiene que deciros Arion, porque sus palabras os serán muy útiles.

Al final de cada capítulo de la aventura principal (a excepción del último), nuestro protagonista Arion Sherwind nos da valiosos consejos.

1. El medidor de aturdimiento

No pierdas de vista el medidor de aturdimiento. Cuando se llene, el portero quedará aturdido y será mucho más débil temporalmente. Los tipos de supertécnica usada por el jugador que tira y por el portero determinan cuánto se llena el medidor. ¡No sólo cuenta la fuerza!

2. Afinidades

Si un jugador usa una supertécnica de su misma afinidad, ¡esta será aún más potente! De todas formas, también es importante elegir las afinidades más efectivas contra tus rivales, así que es mejor ser flexible. ¡Ah, y los espíritus guerreros también tienen afinidades, así que usar la correcta te puede ayudar en los duelos de espíritus guerreros!

3. Potencia de tiro y distancia

¿Te has fijado en que cuando chutas, la fuerza que lleva el balón disminuye gradualmente durante su trayecto en el aire? Los tiros largos pierden bastante potencia hasta que llegan a la portería, ¡así que intenta tirar desde cerca siempre que puedas!

4. El Miximax Trans

¡El Miximax Trans es genial! ¡No sólo te haces más fuerte, sino que también puedes usar supertécnicas y espíritus guerreros diferentes! El único problema es que los PE se gastan mucho más rápido. Si estos se agotan, vuelves a tu estado normal.

5. Sácale partido al Miximax

¡No todos los Miximax son iguales! La posición, la afinidad y el sexo del jugador que uses como aura afectan al resultado final. Si das con la combinación ideal, el jugador tendrá un aspecto diferente al habitualy sus capacidades mejorarán mucho. ¡Experimenta!



6. Los desafíos StreetPass

Si juegas contra equipos de desafíos StreetPass, ¡podrías conseguir objetos muy raros! En general, cuanto más difícil sea de vencer el equipo, mejor será la recompensa. Y creo que cada versión del juego tiene objetos exclusivos... ¿Por qué no pruebas StreetPass e intentas descubrir cuáles son?

7. Talentos

Es posible que no te hayas fijado mucho en los talentos, pero la verdad es que pueden llegar a ser muy útiles. Normalmente, los jugadores sólo pueden aprender dos talentos, pero con el Miximax Trans pueden tener hasta cuatro. ¡Qué pasada! Si encuentras a algún jugador con un talento que te interese, combina a ese jugador con uno de los tuyos usando el Miximax.

8. Actúa en el momento preciso

Cuando uses la armadura de espíritu guerrero, recuperarás algunos PEG, y cuando uses el Miximax Trans, recuperarás algunos PE. Si no has perdido PE o PEG, no aprovecharás al máximo esta ventaja, así que por lo general es mejor esperar un poco. De todas formas, a veces no te quedará más remedio. ¡Intenta hacer siempre lo mejor en cada ocasión!

9. El talento "Cazatesoros"

Si usas a jugadores que tengan el talento "Cazatesoros" en pachangas y partidos, encontrarás objetos más fácilmente. Si te cuesta encontrar un objeto determinado, usa a esos jugadores. ¡Cuantos más tengas en el equipo, más potente será el efecto!

Consultorio de Hillman

Tras unos meses de retiro espiritual, vuelvo a la carga con motivo del lanzamiento de Chrono Stones. ¡Espero vuestros e-mails!

Vivimos tiempos apasionantes en la saga Inazuma Eleven. Acaba de salir a la venta Chrono Stones, la segunda entrega de GO, con unos contenidos y secretos mucho más amplios que su predecesor... ¿¿cómo?? ¿¿Que yo no aparezco en esta entrega?? ¡¿Cómo pueden haberse olvidado del legendario Seymour Hillman!? ¡Con mi ayuda todos esos fantoches del Protocolo Omega y del Nu-Gen no hubieran durado ni un asalto! Ejem... El caso es que he estado observando de cerca a los heroicos chavales del Raimon, y he recorrido a fondo todos los rincones de Chrono Stones. Hay muchas cosas de las que hablar en los próximos números de la revista, consejos que dar, dudas que resolver y un montón de jugadores que recomendar. Como es la primera entrega de esta sección desde su regreso, aún no he recibido vuestros e-mails con dudas, así que voy a hacer una versión especial del consultorio, en la que incluiré una duda que sé que os corroe a muchos, además de algo más que quiero contaros.



¿Trueno o Llamarada?

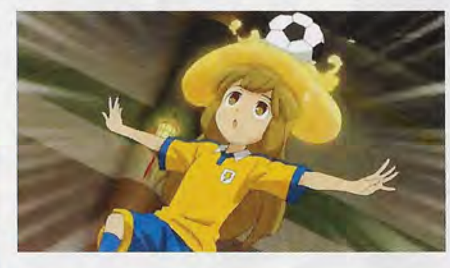
Muchos de vosotros ya tendréis el juego a estas alturas, y habréis tenido que decidiros por una de estas versiones, pero voy a tratar de aclarar un poco las cosas para quienes aún se lo estén pensando. Vayamos por partes. La diferencia más llamativa es que durante la historia principal de Trueno se nos une Bai Long, mientras que en la de Llamarada lo hace Sol Daystar. Sin embargo, ambos son reclutables en las dos ediciones: aunque sólo uno se une automáticamente, podéis fichar al otro tras pasaros el juego. Eso sí, los requisitos de los Fichatrones de ambos son bastante difíciles, así que tardaréis un tiempo hasta poder fichar al que



os falte. Bai Long es claramente superior: su parámetro de Tiro es muy bueno, y es uno de los delanteros de Aire más recomendables del juego (puede que el mejor). Sol destaca mucho menos, pero si os gusta como personaje y os cae bien, no es descabellado decantarse por Llamarada. Por otra

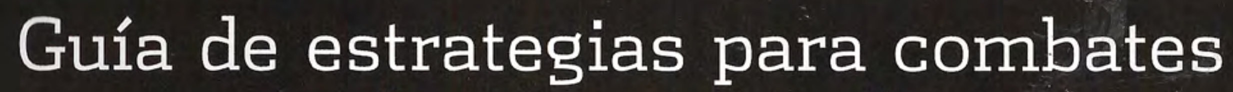


parte están los jugadores del Nosfanáticos (Trueno) y del Aullido Lunar (Llamarada), que sí son estrictamente exclusivos de una de las ediciones (aunque se pueden intercambiar), y en especial sus respectivos capitanes Desmodus Drakul y Wolfram Vulpeen. Ambos son muy buenos, así que depende de cuál os guste más y de si preferís un gran centrocampista de Montaña con un parámetro de Regate increíble (Drakul, Trueno) o un estupendo delantero de Fuego con unos números de Tiro brutales (Vulpeen, Llamarada). También hay que mencionar que cada edición tiene algunos cuadernos de supertécnicas exclusivos, que en Llamarada están centrados en el elemento Fuego mientras que en Trueno hay mayor variedad. Por último, hay otros jugadores exclusivos de cada edición, de los cuales os hablaremos en próximos números, y algunos de ellos son muy interesantes en ambas. En definitiva: puede que Trueno ofrezca algunas pequeñas ventajas más que Llamarada, pero lo más importante es que elijáis la edición cuyos personajes os gusten más. De hecho, en RON estamos jugando principalmente con Llamarada, porque nos encantan Sol y Vulpeen como personajes, y este último nos parece un delantero demoledor.



En busca de grandes cracks

A partir del próximo número, empezaremos a recomendaros jugadores destacados y a explicaros cómo ficharlos. Pero esta vez, además de mostrar nuestros propios hallazgos, queremos escuchar los vuestros, ¡así que escribidnos con vuestros favoritos, y publicaremos los que más nos convenzan mencionando vuestros nombres! Esto es lo que buscamos: jugadores no demasiado conocidos, que a ser posible aprendan talentos, y principalmente con unas buenas estadísticas para su posición. Lo que más valoramos es: Tiro (delanteros), Regate (centrocampistas), Defensa (defensas) y Control (porteros). Recordad, escribidnos: **revistaoficialnintendo@axelspringer.es**





VGC 2015

Torneo VGC. Esta foto es 2013: entrenadores españoles en un torneo nacional celebrado en Londres.



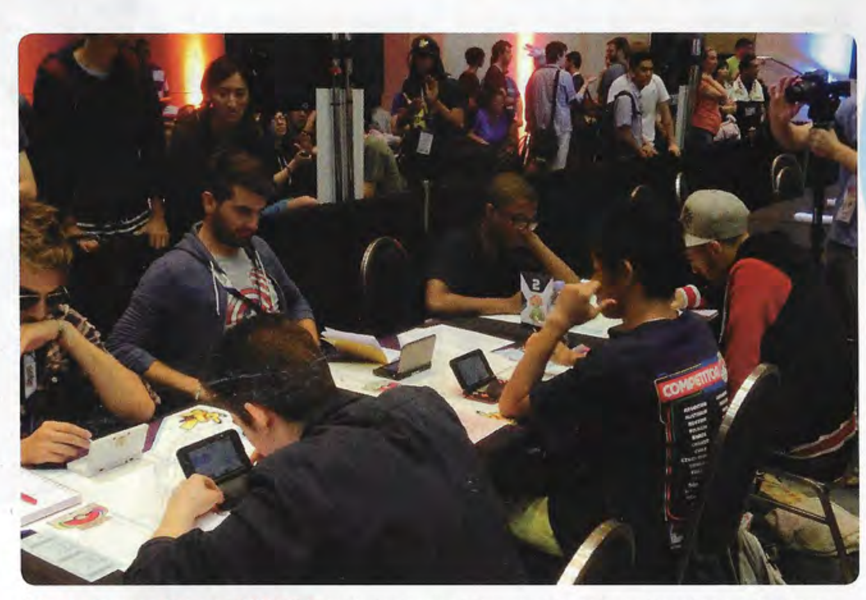
¿QUÉ ES POKÉMON VGC 2015?



Ya no hay torneo en España, pero se puede participar en los de Francia, Italia y Reino Unido.

VGC son las siglas de **Video Game Championship**, una serie de campeonatos que tienen lugar cada año en muchos países para concluir en un **Campeonato Mundial de Pokémon,** donde se determina quién es el mejor jugador de todo el mundo. Lamentablemente desde el año 2013 en España ya no contamos con un torneo nacional con el que poder clasificarse para representar a nuestro país, pero son muchos los jugadores españoles de Pokémon que cada año viajan hasta los torneos nacionales de **Reino Unido, Italia y Alemania** para poder clasificarse y hacer su mejor papel en el Campeonato Mundial que este año se celebrará del **21 al 23 de agosto en Boston, Massachusetts**, y donde habrá premios de más de 500.000 dólares en becas.

En estos torneos se juega únicamente a **Pokémon Rubí Omega y Zafiro Alfa,** en modalidad de combates dobles y con un equipo de seis Pokémon de los que sólo cuatro de ellos saldrán a combatir. Estos Pokémon deben tener **el pentágono azul** que indica que han sido atrapados en **Pokémon X, Y, Rubí Omega o Zafiro Alfa** y pueden ser cualquiera de la Pokédex Nacional con excepción de Mewtwo, Mew, Lugia, Ho-Oh, Celebi, Kyogre, Groudon, Rayquaza, Jirachi, Deoxys, Dialga, Palkia, Giratina, Phione, Manaphy, Darkrai, Shaymin, Arceus, Victini, Reshiram, Zekrom, Kyurem, Keldeo, Meloetta, Genesect, Xerneas, Yveltal, Zygarde y Diancie. Es importante saber que no podemos repetir **objetos equipados** ni **especies de Pokémon** aunque estén en formas diferentes. Estas son exactamente las mismas reglas que se aplican en los combates dobles con restricciones de Pokémon Rubí Omega y Zafiro Alfa. Y empezamos ya con los consejos...



En los torneos oficiales VGC 2015, tanto nacionales como en el mundial, se jugará solo a Pokémon Rubí Omega y Zafiro Alfa, en modalidad de combate a dobles y con equipos de seis Pokémon.

¿CÓMO PARTICIPAR?

Si, después de poner en práctica las estrategias que te explicamos aquí en la zona de **Combates Dobles por puntos** del Área de Combate de Pokémon Rubí Omega o Zafiro Alfa, piensas que esta modalidad de combates se te da realmente bien, apunta los siguientes lugares y fechas: en estos torneos se realizarán **los campeonatos nacionales de Europa** que te permitirán ganar grandes premios y clasificarte para el **campeonato mundial**, al que irás con gastos pagados.

Campeonato Nacional de Alemania: **16 y 17 de mayo** en Carl Benz Arena, Stuttgart.
Campeonato Nacional del Reino Unido: **30 y 31 de mayo** en EventCity, Manchester.
Campeonato Nacional de Italia: **13 y 14 de junio** en Mediolanum Forum, Assago.
Puedes encontrar más información sobre estos eventos en la web oficial: ***pokemon.es***



ATACANDO ANTES QUE TU RIVAL

En un combate en igualdad de condiciones, normalmente ganará el que antes pueda golpear. Hay muchas formas de jugar con la velocidad y aquí te explicamos las técnicas más utilizadas.



Viento Afín

El movimiento Viento Afín tiene la ventaja de que duplica la velocidad de todo nuestro equipo, algo que es muy útil en combates dobles. Sin embargo, su efecto dura solamente 4 turnos y nuestro rival podría compensarlo utilizando también Viento Afín. Se suele utilizar normalmente en Pokémon que no tiene mucha velocidad pero que aguantan bien los golpes, como Suicune, Zapdos, Gliscor o Togekiss, o en otros Pokémon más rápidos como Crobat, Talonflame o Whimsicott que te asegurarán el poder usar Viento Afín antes de que tu contrincante pueda hacer nada para evitarlo.



Espacio Raro

No siempre ser más rápido es lo mejor, ya que con Espacio Raro lo que haremos será alterar las dimensiones durante 5 turnos para que los Pokémon más lentos sean los primeros en atacar. Es por eso que los equipos basados en esta estrategia suelen ser lentos y además llevar naturaleza en contra de su velocidad, desmontando por completo las estrategias de tu rival. Debes tener en cuenta que la prioridad de los movimientos no se alterará y que si vuelves a utilizar el movimiento estando todavía activo las dimensiones se restaurarán. Se suele utilizar en Slowbro, Cofagrigus, Gothitelle, Jellicent, Aromatisse y Dusclops. Una de las mejores megaevoluciones para aprovechar esta estrategia es Mega-Camerupt por su reducida velocidad.

Viento Hielo

El ataque Viento Hielo tiene la ventaja de golpear a los dos Pokémon de tu oponente y reducir la velocidad de ambos, algo que nos puede venir muy bien porque será una reducción de velocidad que estará presente hasta que cambie a sus Pokémon afectados. A pesar de ser un ataque de tipo Hielo lo pueden aprender muchos Pokémon, pero en VGC 2015 se suele ver principalmente en Gengar, Milotic o Suicune. Es indiferente el que lo usemos en un Pokémon rápido como Gengar, ya que la bajada de velocidad en nuestro rival no se tendrá en cuenta hasta el siguiente turno.



Paraliza a tu rival

La parálisis es un estado que reduce en un 75% la velocidad del usuario y que además le impide atacar una cuarta parte de las veces. Esto hará que nos sea bastante útil paralizar a aquellos Pokémon del rival que sabemos que nos superan en velocidad, algo que podremos conseguir con ataques como Onda Trueno, Moflete Estático (Pachirisu o Dedenne) o Chispazo. Este último movimiento el único de los tres ataques que no te asegura paralizar a tu rival pero a cambio hace bastante más daño y golpea a todos los Pokémon del campo de combate, incluso a tu otro Pokémon. Podemos aprovechar por tanto Chispazo teniendo como pareja a un Pokémon con la habilidad Absorbe electricidad (Jolteon, Lanturn, Pachirisu, Thundurus Tótem) o con Pararrayos (Raichu, Seaking, Manectric, Zebstrika).

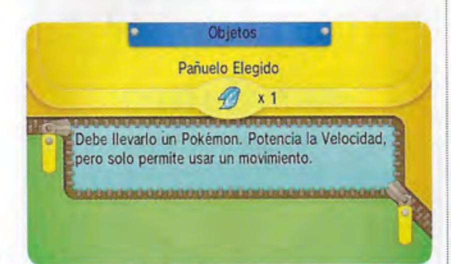


Red Viscosa

Con el ataque Red Viscosa llenaremos el campo del rival con una red que reducirá la velocidad de los Pokémon que saque a combate después de que lo hayamos usado, excepto de aquellos que sean de tipo Volador, tengan las habilidades Levitación o Cuerpo Puro, o lleven equipado el objeto Globo helio. Debemos tener cuidado con los Pokémon con la habilidad Respondón como Serperior o Malamar, pues aumentará su velocidad en lugar de reducirla. El mayor inconveniente de este ataque es que no afecta a los Pokémon que nuestro rival ya tiene en el campo y debemos esperar a que los cambie para que se produzca el efecto, lo que hace que no sea del todo

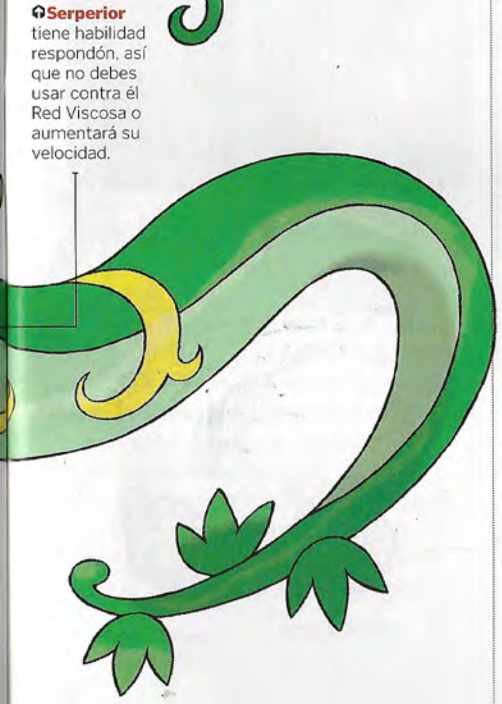


útil a no ser que forcemos este cambio de alguna forma. La única forma de quitar la Red viscosa será usando los ataques Giro rápido o Despejar, algo no demasiado usado en combates dobles.



Pañuelo elegido y Garra rápida

Si necesitamos aumentar la velocidad de uno de nuestros Pokémon en concreto podemos equiparle Pañuelo Elegido, un objeto que hará que se duplique su velocidad a cambio de poder utilizar un único movimiento hasta que cambiemos a este Pokémon por otro. Otro objeto que nos permite golpear antes que nuestro rival es Garra Rápida, el cual sólo funciona un 20% de las veces pero a cambio de eso te permite utilizar cualquier movimiento con normalidad. Este objeto no se suele ver mucho, pero sí que es habitual ver Pañuelo Elegido equipado en Pokémon como Typhlosion, Garchomp, Hydreigon.



Serperior tiene habilidad respondón, así que no debes usar contra él Red Viscosa o aumentará su velocidad.

CONSEGUIR UNA BUENA DEFENSA

No siempre se gana con los ataques más fuertes, es también importante contar con una buena defensa y saber proteger a tus Pokémon más débiles.



Protección, Escudo Real y Barrera Espinosa

En los combates dobles el uso de Protección suele ser esencial. Es recomendable que la gran mayoría de tus Pokémon tengan este movimiento porque te permitirá cubrir con el Pokémon que tenga una gran debilidad a uno de los Pokémon de tu rival, mientras que con tu otro Pokémon intentas acabar con él para que deje de ser una amenaza. Debes por tanto también saber ver venir las protecciones de tu rival y no centrarte en atacar a un mismo Pokémon que es posible que se proteja y nos haga perder un valioso turno. Otros ataques del mismo tipo son Escudo Real y Barrera Espinosa, que ocasionarán un efecto en el rival si usa un movimiento de contacto, haciendo que disminuya su ataque físico en el caso de Escudo Real o que se haga daño a sí mismo en el de Barrera Espinosa. Escudo Real no te protegerá de los movimientos de estado, y no debes olvidar que si usas cualquiera de estos ataques de protección de forma consecutiva es muy posible que acaben fallado pese a que su precisión inicial sea del 100%.



Vastaguardia

A diferencia de Protección, Vastaguardia protege a tus dos Pokémon a la vez y se puede usar de forma continuada sin que falle nunca, pero debes tener en cuenta que sólo te protegerá de aquellos ataques que golpeen a tus dos Pokémon a la vez, como pueden ser Avalancha, Terremoto, Vozarrón, Onda ígnea o Surf, por lo que es muy útil cuando ves venir alguno de estos ataques de tu rival. Se suele utilizar principalmente en Aegislash, Hitmontop y Mienshao, siendo muy útil especialmente en Aegislash porque lo hace inmune a Terremoto que es el ataque de tipo de Tierra que más se ve.

El Escudo Tatami de Greninja protege a tus pokémon pero, eso sí, no tiene prioridad.



Escudo Tatami

Escudo Tatami es un ataque exclusivo de Greninja que protege a tus dos Pokémon de cualquier ataque que suceda después de este movimiento. El principal problema es que no tiene prioridad como sí que tienen Protección o Vastaguardia, por lo que es aconsejable que nuestro Greninja sea lo más rápido posible y que tengamos cuidado ante movimientos de prioridad. El otro gran defecto de este movimiento es que sólo funciona cuando es el primer movimiento que se usa después de salir a combatir, de forma idéntica al mivimiento Sorpresa.



Reflejo y Pantalla Luz

Los movimientos Reflejo y Pantalla Luz reducen durante cinco turnos el daño provocado por los ataques físicos y especiales de tu rival. Estos movimientos son muy útiles en combates individuales porque el daño se reduce en un 50%, pero no son tan utilizados en los combates dobles porque el daño en este caso únicamente se reduce en un 33% al contar con la ventaja de que hace efecto en tus dos Pokémon. De todas formas, en ocasiones suele verse en Meowstic para aprovechar su habilidad Bromista o en Cresselia por sus buenas defensas.



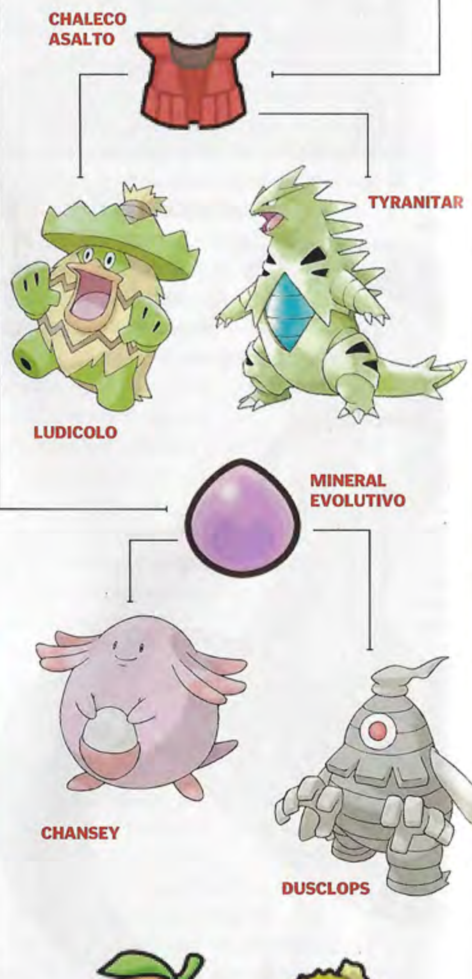
Desviando los ataques del rival

Una gran estrategia de los combates dobles consiste en proteger a tu Pokémon ofensivo desviando los ataques del rival hacia tu otro Pokémon que es completamente defensivo. Para esto se usan los movimientos Señuelo en Clefable, Togekiss, Furret, Pachirisu y Lucario o Polvo Ira principalmente en Amoongus y Volcarona. El problema que tiene Polvo Ira frente a Señuelo es que los Pokémon de tipo Planta no se ven afectados por este movimiento y sus ataques no serán desviados. Además, un problema en común de estos dos movimientos es que los ataques que golpeen a más de un Pokémon seguirán dañando a tu Pokémon ofensivo, algo que también sucede con las habilidades Colector y Pararrayos que también se usan con este fin. La habilidad Colector se suele llevar en Gastrodon para desviar los ataques de tipo agua hacia él y proteger así a un compañero de tipo Fuego, Tierra o Roca, mientras que la habilidad Pararrayos se utiliza normalmente con Manectric, Raichu o Seaking para atraer los ataques eléctricos. Con ambas habilidades el receptor no recibirá daño alguno y además aumentará su Ataque Especial. Tenlo en cuenta.



Objetos para incrementar la defensa

Hay determinados objetos que aumentan las defensas de los Pokémon. Uno de los que más se usa es Chaleco Asalto por aumentar la Defensa Especial un 50% a cambio de no permitir utilizar ningún ataque de estado. Esto hará que el Pokémon que lo lleve no pueda ni siquiera usar Protección, pero el incremento de Defensa Especial lo compensará y es muy usado en Pokémon como Ludicolo o Tyranitar. Pero si lo que queremos es aumentar ambas defensas, el Mineral Evolutivo aumentará Defensa y Defensa Especial un 50% si nuestro Pokémon todavía puede evolucionar, algo muy útil en Pokémon puramente defensivos como Chansey, Dusclops, Togetic o Porygon 2. Y aunque no se suelen utilizar mucho, son muy útiles las Bayas Biglia y Maranga porque aumentan tu Defensa o Defensa Especial respectivamente cuando recibes un golpe de un ataque de esas características.




BAYA BIGLIA


BAYA MARANGA

SORPRENDIENDO A TU RIVAL

Todo equipo parte de una estrategia muy bien planeada, pero siempre se puede encontrar la manera de superarla. Estas ideas te ayudarán a sorprender a tu rival y darle la vuelta a un combate que él ya creía haber ganado.



Sorpresa

El movimiento Sorpresa sólo se puede usar la primera vez que ataque nuestro Pokémon nada más salir a combatir, y nos permite hacer retroceder a uno de los Pokémon del rival. Debemos aprovechar esto para hacer retroceder a aquel que más problemas nos vaya a dar y atacar con nuestro otro Pokémon también para acabar con él. Eso sí, ten cuidado porque nuestro rival puede verlo venir y usar Protección con su Pokémon, consiguiendo así que perdamos todo nuestro turno. Es importante saber que podemos volver a usar Sorpresa si cambiamos de Pokémon y lo volvemos a sacar al combate. Este movimiento se usa principalmente con Mega Kangaskhan, Ludicolo, Hariyama, Mienshao y Meowtic.



Anticipo

Este movimiento es muy útil para prevenir Sorpresa y ataques de estado de Pokémon con la habilidad Bromista o del temido Pájaro Osado de Talonflame con Alas Vendaval. Anticipo evita que tus dos Pokémon reciban durante ese turno cualquier efecto de ataques que tengan más prioridad de lo normal. Se suele ver en Meowstic Macho, Terrakion, Hitmontop, Mienshao, Talonflame y Crobat. Se puede anular su efecto usando el ataque Amago.



Golpe Bajo

A veces estaremos contra las cuerdas, a un golpe de que nuestro Pokémon muera y nuestro rival es más veloz. En esos casos es muy útil Golpe Bajo, un ataque de tipo Siniestro que nos permite golpear antes que nuestro rival si éste nos ha atacado y no ha usado un ataque de estado o ha cambiado de Pokémon. Eso sí, fallará si nuestro rival consigue golpearnos antes gracias a un ataque que le dé prioridad como Velocidad Extrema, Puño Bala o Pájaro Osado de un Talonflame con la habilidad Alas Vendaval. Golpe Bajo es muy útil en Kangaskhan, Bisharp o en Pokémon muy lentos como Mawile, y un gran arma contra Metagross.



Cambiando de Pokémon tras atacar

Es bueno tener un equipo con tipos variados para poder cambiar de Pokémon cuando veamos venir un ataque eficaz contra nuestro Pokémon en el campo. Pero esto sería todavía mejor si pudiésemos hacer daño también antes de cambiar, y para eso podemos utilizar los ataques Voltiocambio e Ida y Vuelta, siendo el primero de ellos usado principalmente en Rotom, Heliolisk y Manectric, mientras que el segundo se ve en Landorus, Infernape, Ambipom, Mienshao o Talonflame. Estos dos ataques te pemiten cambiar de Pokémon incluso cuando nuestro rival tiene a algún Pokémon en su campo con la habilidad Sombratrampa.



Seguro Debilidad

Este objeto aumenta mucho tu Ataque y Ataque Especial cuando recibes un golpe muy eficaz. Se suele utilizar únicamente en Aegislash, porque se beneficia de aguantar bien el golpe eficaz en su Forma Escudo, aumentar mucho sus estadísticas y luego pasar a Forma Ataque gracias a su poca velocidad. Es recomendable llevar Sombra Vil como movimiento de prioridad para asestar un último golpe cuando veamos que ya no va a poder aguantar más.



Casco dentado

Si ves venir un ataque Sorpresa, puedes ser tú quien sorprenda al rival si cambias a ese Pokémon por otro con Casco Dentado equipado: hará que pierda una sexta parte de salud al recibir un ataque físico. Si este Pokémon es además Sharpedo, Druddigon o Garchomp con la habilidad Piel Tosca sumanos un 12.5% de daño adicional. Aún mejor: si el que nos hizo Sorpresa fue un Mega Kangaskhan, le quitaremos casi un 60% de su barra de salud y él apenas nos dañará a nosotros al ser Sorpresa un ataque bastante débil.

Próximo número

Sale el **15** de mayo

Splatoon

El primer candidato a juego del año llega el 29 de mayo, y nosotros te lo contamos todo sobre un título que está destinado a marcar un antes y un después en Wii U... ¡y en tu vida!

Y ADEMÁS TODO ESTO...



Puzzle & Dragons Z
Analizamos el nuevo fenómeno de 3DS



Yoshi's Wolly World
¡Se acerca el plataformas más esperado!



Mario Kart 8 DLC 2
Jugamos a fondo a los nuevos circuitos

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Director de Arte
Abel Vaquero

Maquetación
Grafis Soluciones Creativas, S.L.

Han colaborado en este número
Gustavo Acero, Roberto Ruiz Anderson, Samuel González, Laura Gómez, Borja Abadie, Emilio García, Rafael Aznar, Luis Galán, Jesús Casado
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Director General
Manuel del Campo

Director del Área de Juegos
Javier Abad

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch

Fotografía
Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
Javier Matallana

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Equipo Comercial
Zdenka Prieto, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Estel Peris

C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones
Telf. 902 540 777 Fax: 902 540 111

Distribución España
S.G.E.L. Tel. 916 576 900

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime ROTOCOBRHI
Tel. 91 806 61 51. Tres Cantos (Madrid)

Depósito Legal: M-36689-1992







Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

Suscríbete
a la Revista Oficial Nintendo
y mira qué pedazo de regalo te llevas



12 números de la Revista Oficial





Mario vs Donkey Kong Tipping Stars para 3DS

Oh-oh! Donkey Kong ha secuestrado a Pauline y solo Mario puede rescatarla en el juego de puzles. Guía a los Minimarios y a sus amigos hacia la salida en más de 60 puzles 2D de dificultad creciente. Crea y comparte tus propios niveles o descárgate los de otros jugadores. Si encuentras un nivel que te gusta, podrás darle estrellas al creador y de esta manera podrá construir niveles aún mejores en el futuro.

Además de poner a prueba tu materia gris, podrás construir tus propios puzles en el taller y luego compartirlos o descargarte los de otros jugadores.

Valorado en 19,95€



¡Incluye las 2 versiones: 3DS y Wii U!

Solo tienes que entrar en Nintendo eShop y canjear el código que recibirás con tu suscripción. Recibirás otro código de descarga para la versión de Wii U gratis

¡La versión de Wii U ***TOTALMENTE GRATIS!***

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:

En ozio.axelspringer.es/revistaoficialnintendo
Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso


A LA VENTA 29 DE MAYO
Nintendo
Splatoon
amiibo
Desbloquea nuevas misiones, nuevas armas y equipamiento especial con estas tres figuras amiibo
Dispara y defiéndete como calamar en su tinta... de colores
YA PUEDES HACER TU RESERVA Y LLEVARTE ESTE FRISBEE PLEGABLE
Personaliza las armas, vestimenta y accesorios de tu Inkling
Compite online 4 vs 4 en batallas territoriales
DISPONIBLE EN: CANAL OCIO • EL CORTE INGLÉS • FNAC • LAMEE SOFTWARE • MEDIA MARKT • TOYS 'R' US • TUTIENDADEVIDEOJUEGOS.COM • XTRALIFE.ES •
7
www.pegi.info
Unidades totales disponibles: 1.580.
Consulta previamente existencias disponibles en tu punto de venta habitual participante.
Wii U
CAJA PROVISIONAL
/WiiUES • @NintendoES • YouTube /NintendoES
© 2015 Nintendo. Wii U is a trademark of Nintendo. © 2015 Nintendo.